
全面剖析 DRAGON QUEST VII！！
Game Players 遊戲誌
magazine
134
2000.08.26
售價港幣35元正
DRAGON QUEST VII
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
勇者再戰惡龍
專題
SEGA.COM ASIA 專訪！
隨書附送
遊戲誌動感VCD
GRANDIA II 魔人米菲斯
GRANDIA II 巨型海報
徹底攻略
真・三國無雙／Armore Core 2
GUN GRIFFON BLAZE／特撮冒險活劇Super Hero烈傳
SORCEROUS STABBER ORPHEN魔術士奥法
SD GUNDAM GGENERATION-F／Sentimental Graffiti 2
4 895011 311346
© ENIX 2000

一書兩冊送CD-ROM

26 August 2000 Vol.65

4 895011 330651

HK$20

HYPER PC PLAYER 電腦遊園地

全港最詳盡最快最勁攻略列陣！

《YS II Eternal》保證是全港最齊最強的攻略！

《新絕代雙驕 II》所有女角結局爆機條件完全公開！

《Deus Ex》全港最快最詳盡攻略！

兩大讀者互動新專欄

教你畫 CG 又教你寫遊戲！

香港漫畫改篇遊戲熱潮第一擊！

《刀劍笑》電腦版登場！

非一般精品

送你兩套《Diablo II Collector Edition》，兩套《刀劍笑》豪華版

NT $99 VOL.65

ISSN 1562-7993





入籍FUNLAND共和國，著數FUN唔停！
大大座「拳王2000」街機，隨時抬番屋企。
FunLand 共和國
FUN俾全人類
唔理你用緊邊個網絡，一律歡迎入籍。
ATTENTION！全港流動電話用戶注意，以後你哋會多一個好去處：FUNLAND共和國係一個全面開放嘅FUN國度，歡迎用緊唔同網絡嘅你入嚟一齊玩！
至IN至FUN嘅嘢玩唔停！9月15日前登記入籍，仲自動參加埋大抽獎，隨時免費抬座「拳王2000」街機番屋企，仲有成千隻無線MOUSE同大把著數醒你，誓要FUN俾全人類！
快啲飛身上funland.extra.com.hk登記入籍！
註：• 每個電郵地址只可以登記一次。• 抽獎結果會喺10月13日嘅南華早報、imail、經濟日報及星島日報公佈；得獎者會個別以email通知。• 醒你無線MOUSE：只要你係第50位、第100位（如此類推）登記入籍嘅，就可以免費攞到無線MOUSE一隻，送完即止。• 如有任何爭議，數碼通電訊有限公司保留最後決定權。
funland.extra.com.hk
「拳王2000」街機
送
無線MOUSE
EXTRAWAP
EXTRA由數碼通提供
FUNLAND共和國攻守同盟
東亞銀行
BOOM.COM
Charles Schwab
CITIBANK
Classified Post
CNN mobile
cwow.com
大新銀行 DahSing Bank
online
ETVision
foodeasy.com
FOSSON LIMITED 科迅有限公司
GAMEONE
healthanswers.com.hk
HSI Services Limited 恒指服務有限公司
新報
香港食通 Guide
香港天文台 Hong Kong Observatory
ibeauty

編輯揭示板

成旦仔的真、真、真、真、真、真

◆不知何故，近排工作效率十分低，很多工作都遲遲未能完成，真失敗！
◆早前和幾位朋友一齊到卡拉ok慶祝生日，雖然玩得十分開心，不過唯一欠缺的是與自己同月同日的好朋友不能到來，真的有點失望！
◆好多人認為自己喜歡的玩意，能成為工作是多麼幸福。其實不是這回事的，就如你多喜歡的遊戲也不會同一時間玩3、4次吧，但工作的話就要了，真慘！
◆為了趕稿的關係，三天內也只是睡了不足十個鐘，真的很累呀！
◆不知GP是否受到某些咀咒，近排每期書都有戰友因不適或事故要暫時退下火線，真邪！
◆終於都完成所有工作了，真開心！

繼續墮天的MS話——

◆又再次覺得自己的日文退步…真的要努力一點才行…(決心)
◆回來後發覺有一大堆事要幹，真是吃力…(無奈~)
◆人與人之間不夠誠懇，就算是認識了十多年的朋友也是會出事…
◆突然又愛上SD G-G系列…「我要有三神器的騎士GUNDAM！！」
◆大天使也是迫於無奈才選擇墮天使的道路，在日文裡大天使和墮天使是同音的。
◆家中的「腐海」再不收拾的話，就連人都住不了…但要認真收拾的話，恐怕要一星期沒有得睡…怎辦…(苦惱~)
◆今年的生日特別開心，除了收到很多禮物外，更可以認識到20多位日本人，還在卡拉OK裡玩過痛快，現在終於知道甚麼是「忘我」了！
P.S：妮娜>真是多謝你的生日禮物，很開心喔！\^O^/

IKI話：「信念崩潰‥‥迷失方向‥‥」

◆也許前陣子發生了太多事，在下的信念已陷入崩潰的邊緣中‥‥
◆在繁囂的生活中及無窮的壓力底下，在下頓覺自己已漸漸迷失方向‥‥
◆為了甚麼去堅持？怎樣去堅持？
◆不過在下還不會放棄，因為我不想當一個只懂逃避的懦夫‥‥
◆會考及高考放榜已久，不想再說「例牌」話，但只有一句：
◆「成長的關鍵，不是在於對人生的問題全有了肯定的答案，而在於能面對這些問題，從而面對人生的不圓滿。」
◆甚麼才是閣下所謂的「真理」？在下倒願聞其詳。

隨風・瘋人風語

◆ 今期的情況好多了！終於回復原有進度^^(雖然稿尾都係有點XYZ)
◆ 最近很喜歡LUNA SEA 的Sugizo呢！可惜他不是主唱…Gackt也很靚仔(女？)呢！常常上網找他們的圖圖(心心)〔不過我的最愛還是子安，呵呵！〕
◆ 最近公司好像多了很多「熊貓」呢，呵呵呵呵…
◆ 原來最後的一個凡人已經變成惡魔，而天使亦變為墜天使…
◆ 今期玩《S...G...》玩得好快，不過寫的時候就…
◆ 有意見可來信喲kase_gpm@hotmail.com(可以的話最好寫中文啦，隨風怕看英文><)
◆ 今期的圖圖是Sugizo呢！！

最近撞口撞面都是機械人的時雨

■ 本來已經日日打《VOOT》的了，回到公司對住的《AC2》又係機械人遊戲，跟住隔離小悠的《G GEN》都係機械人，另外仲要玩《GUN GRIFFON BLAZE》做評心而論，實在有少少悶……
■ 本書出街之日筆者應已身處日本，為的自然是看任天堂SPACE WORLD了。GBA在筆者心目中有著極高的期待，希望不會令我失望啦！
■ 今期比較忙，不多寫了，下期見。

心情仍未平靜的悟空

這是上期筆者沒有刊登的編者話：
今期只有一件事想說，就是願走了的祖母可安心地睡……
今期……
◆越來越不喜歡那種時常變臉的人。
◆這星期開始祖父每天只剩一個人生活，要找多點時間陪他。
◆祝因要事再次回來的二叔一家一路順風，現在他們應已回到紐約。
◆近來吃甚麼東西也覺乏味，相信是心情影響的關係。
◆家中的仔已與祖母一起生活，希望牠替筆者多點陪伴祖母。
◆一向樂天的筆者原來也會有煩惱的時候。

很累很累……的小璘——

☆在一邊要趕回自己的工作進度、一邊趕著畫同人誌稿件，即使不是太「早」睡，也令小璘每天過著頭昏腦脹的生活……
☆幸好現在終於也趕好公司和同人誌的稿(還印好了哩！)，剩下來的，就只有為精品繼續努力！
☆不知為何今年很想快點過生日哩！(不過只此今年！！)
☆各位認為封面＋封底如何呢？

MARKS的不知所為

筆者在寫下這篇編者話的時候，正在想想自己究竟現在做著甚麼東西，但結果卻令到筆者自己非常失望，到底何時才可以開始做自己的事，令自己可以開心一點過自己想要的生活？可能各位未必看得明白，但總算是一個給自己警惕，免得繼續墮下去。

很噁心的SAKURA KI

◇ 無緣無故在下竟然要飼養SEAMAN,看著那條臭魚,噁……
◇ 最近經常聽一些以前不會聽的歌,莫非口味變了？
◇ 今期的工作很輕鬆,在下每晚也可以看學級王山崎.
◇ 今期的工作進度明顯改進,希望以後每期可以這樣.
◇ 在下終於升LEVEL了,多謝MS的幫忙.
◇ 祝痴心早日康復.
◇ 心裡還有很多說話想講,不過時間夠了,BYE-BYE.

天地無用！小悠子

◆ 在我的愛機鳳凰高達跟前對手只會變成四等份。
◆ 近來非常喜歡聽0083的主題曲・MEN OF DESTINY，因為不論是歌詞和歌曲也十分不錯。
◆ 月光龍神丸暫時是最帥的魔神，希望快些能令虎王回復過來便好了。
◆ 因為一些十分突然的事令我對戀愛的看法改變了。
◆ 又因為很掛念同伴們所以有一段時間十分不開心，多謝光仔為我開解呢！
◆ 近來跟怪獸玩一次便愛上了玩新GAME・GUILTY GEAR X。什麼是超絕美形格鬥？便是這個了。本人最愛用CHIPP=ZANUFF，愛玩弄對手的你一定會喜歡他。吃我一記萬鬼滅碎後再給我抄屍體去吧！
◆終歸都未完成所有工作………很不開心！

心語

◆細心觀察圍內打機的編輯與讀者都愛以「在下」自稱，筆者思索片刻後頓覺莫非咱們此輩打機之人都戴有一定程度的「古裝feel」乎？哈哈！
◆華仔早幾個月前推出的唱片裡其中一曲叫「分手不要在雨天」，歌名恰好跟早年學友的「分手總要在雨天」唱了一個反調。此作雖不見經傳，但我download下來聽聽過後，當中的旋律便隨時隨地在心中播放著。曲中幽怨的結他聲，總是在我心中飄盪徘徊......
◆ 早幾日突然染上風寒，發燒數天，因而未能上班工作。幸得同事們幫忙，才把稿件完成。小弟在此謹向各位同事致萬二分的感激，屈身135度鞠躬致謝。

同【問天】
過招咁過癮
打殘都抵呀！

FUNLAND 共和國

FUN俾全人類

funland.extra.com.hk

上FUNLAND共和國玩Kingcomics WAP遊戲，越打越HIGH！

FUNLAND共和國獨家推出以Kingcomics漫畫人物為題材嘅遊戲，頭炮係熱賣漫畫《神兵玄奇》嘅WAP遊戲版。你可以用《神兵玄奇》主角同人比試，睇吓邊個至係真正武林盟主！

另外，FUNLAND仲有3大區域 —MY HOMEPAGE、FORTUNE ZONE同COMICS ZONE！唔理你係邊個網絡，一律歡迎入嚟玩！

而家入籍登記，去EXTRA上台出全線WAP手機，即享：

- $500月費回贈*
- 帶冧巴轉台額外勁減機價$300
- 3個月免費EXTRA WAP服務

仲唔飛身上台！

再送$500月費回贈*

Motorola P7689
$2,080†

Motorola V8088
$2,680†

銷售熱線：2281 8888

* $500月費回贈將由第一期賬單起分12期，每期$42存入客戶賬戶。此優惠不可與其他月費優惠同時使用。
† 此為帶冧巴上台出機價。
註：• Motorola P7689：預繳$300 ($30x10期回贈)；Motorola V8088：預繳$500 ($50x10期回贈)。
• 優惠期至9月15日，手機貨量有限，先到先得。 • 如有任何爭議，數碼通電訊有限公司保留最終決定權。

GAMEONE

kingcomics.com

EXTRA WAP

EXTRA由數碼通提供

FUNLAND共和國攻守同盟

Merchants iSmart JobsDB.com KGI kingcomics.com miclub.com asia Pegasus 17 地產街 red-dots eSKYe





21sports.com sports.com SYDNEY2000 Standard Chartered 渣打銀行 superhome.net WATERHOUSE 宏達理財 文匯報 電訊坊 永亨銀行 WING HANG BANK UNIVERSAL












VOL.134

隨書附送攻略別冊+海報
遊戲誌動感VCD

GRANDIA II 魔人米菲斯
GRANDIA II 巨型海報

ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作

DRAGON QUEST VII ---- 20

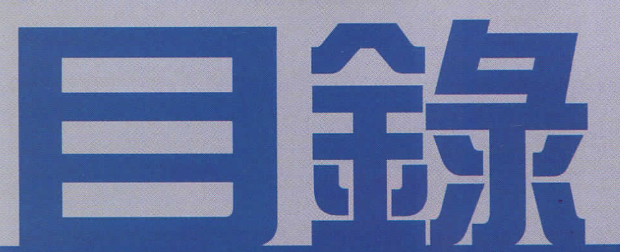
遊戲誌專題- SEGA.COM ASIA 專訪! -----18

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

GP樂園

OTHER



目錄

2000年08月26日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
PUZ	智力／方塊遊戲
RAC	賽車遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SLG	模擬／育成／戰略遊戲
SPT	體育運動遊戲
SRPG	戰略角色扮演遊戲
STG	射擊遊戲
TAB	桌上遊戲

職業特攻隊

攻略研究所

NOTES FROM EDITOR

遊戲誌改革終於順利過了三期，我們的連環大抽獎亦完滿結束，在抽獎中也顯得吃力，因為實在太多信了…不過真的很多謝讀者一直的支持，希望你能成為得獎者啦！相信很快各得獎者便會收到通知了。由於從意見信中，得知有很多讀者要求我們送出海報，所以在今期我們首次附書送出遊戲海報(單計改革號…)，不知大家感覺如何？(MS)

次回預告

NINTENDO SPACE WORLD 2000報導！

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小琦、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎
◆封面設計／JOAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榊福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888


CAPCOM®
VS.
SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
gamePlayers.com.hk


FATAL FURY
THE GUIDE OF
CAPCOM VS. SNK
MILLENIUM FIGHT 2000
五十九名角色 全員攻略
突破疆界！CAPCOM、SNK
兩間領導格鬥遊戲的製造商，
旗下最具代表性的角色同時參戰
公開街機、Dreamcast兩個版本的隱藏人物出現與使用方法，以及全七十七個隱藏項目
隨書附送日本國內、海外兩個版本的操作及出招方法

GPM News Network

TEXT：SAKURA KI

日 DOLPHIN主機爆光



任天堂在本月25至27日舉行「SPACEWORLD 2000」這大型展覽的前一天，將會在開一個記者招待會。內容會包括新產品發表，還會同場測試GAMEBOY ADVANCE和GAMEBOY的MOBILE SYSTEM。由於在任天堂的邀請聲明中，表示這次招待會的目的是向外界發表DOLPHIN和GAMEBOY ADVANCE未來在業界的發展，因此並不排除到時任天堂會否安排這部以DOLPHIN作為開發代號的次世代主機亮相。不過即使到時可以看到DOLPHIN的真貌，但相信也未必會有任何對應DOLPHIN的作品公開。至於GAMEBOY ADVANCE方面，展出對應作品應該沒有太大問題。另外，傳聞任天堂的社長山內 溥會在招待會上主持新產品發佈，並且會接受記者的提問。(SAKURA KI)

日 TGS秋2000初步落實

每年TOKYO GAME SHOW也會分為春和秋兩部份，今年TOKYO GAME SHOW秋2000的籌備行動亦已經展開，根據日本電腦娛樂軟件協會(CESA)表示，今年廠商的攤位和展品大致上已經落實。今次展覽會將使用幕張MESSE1至8號展館，而入口將設於2號展館，至於最新遊戲作品將被安排展示於2至6號展館之內，販賣攤位設於1號展館，7號展館將會設置各項活動用的舞台，專為家庭和兒童而設的攤位將設於8號展館，場內亦設有專用入口。另外CESA也公佈了展覽會預定展出作品的數目共有148個，機種包括了PS、PS2、DC、GB、GBA、WS和其他。如果有TGS的最新消息，本刊會再為大家報導。(SAKURA KI)

日 SPACE WORLD前的推測



任天堂的SPACE WORLD 2000展覽會，將會於8月25至27日在幕張舉行。是次SPACE WORLD的大話題，莫過於任天堂的手提機GAMEBOY的接班人GAMEBOY ADVANCE。雖然GAMEBOY已經售出超過一憶台，但它始終也是一部8 BIT的遊戲機，在機能上實在難令軟件有任何突破，因此GAMEBOY ADVANCE便應運而生。不過這部次世代手提遊戲機，一直以來也十分之神秘。有不少業內人仕也對它有不少推測。即使任天堂早已公佈會在SPACE WORLD 2000中會揭開它的神秘面紗，但有關的傳聞和推測仍不絕於耳。有些業內人仕更繪畫出它的外型設計，還有對應的軟件等。另外一些消息指出，GAMEBOY ADVANCE卡匣的最大容量為256MB，初期的軟件多數也是一些64至96MB遊戲。可是根據任天堂宣傳部的解釋，GAMEBOY ADVANCE的外型設計與外間推測的完全不同。



至於會否在SPACE WORLD中展出DOLPHIN，任天堂公司仍未落實。不過他們補充在N64時已經有前科，N64的ANALOG CONTROLLER等概念被其他公司抄襲，因此公司要再三考慮有關問題。對於以上種種的問題，都會在本月的25日解開，請各位也不用再作推測，靜待SPACE WORLD 2000的來臨。(SAKURA KI)

日 RIDGE RACER滑版車

時下至IN玩意之一，相信一定要數到滑板車了。自從早年從歐洲和日本等地興起滑板車熱潮之後，連帶台灣和香港也被這股熱潮所襲。日本的遊戲生產商NAMCO聯同方程式賽車生產商，開發了一部名為RIDGE RACER 2001 TYPE-R的滑板車。它除了外型十分IN之外，還比一般滑板車的性能高，配置了雙重煞車系統，前輪亦以兩個平行直排的車輪構成，因此令到行車時的穩定性大增。為了方便可以摺起攜帶和收藏，輕巧的設計加上全鋁合金製造是必然的。RIDGE RACER 2001 TYPE-R的定價是29800日圓，預定生產1000部，在8月11日至9月10日接受網上訂購，不過這服務並不接受海外預訂。(SAKURA KI)

日 小超人令JALECO躋身大廠之列



如果有留意本刊的報導的話，應該知道小超人李澤階的盈科數碼動力，在8月10日宣佈成功收購日本著名遊戲生產廠JALECO，並且正式改名為「PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN 株式會社」(PCCWJ)。根據香港盈動方面的表示，計劃分三期注資到PCCWJ，此舉可令PCCWJ的資產值增加至170億日圓，以資產計算可以與各大遊戲廠商抗衡。另外，PCCWJ一方面仍然會繼續發展家用和業務用的遊戲軟件，而另一方面則會配合母公司香港盈動全力發展寬頻網絡與及流動網絡業務。看來小超人在網絡業務發展漸趨成熟的日本上，希望能有一番作為。(SAKURA KI)

日 公布「38th AM SHOW」參展廠商!

由JAMMA(JAPAN AMUSEMENT MACHINERY MANFACTURERS ASSOCIATION)及JAPEA(JAPAN AMUSEMENT PARK EQUIPMENY ASSOICATION)主辦，每年一度的「AMUSEMENT MACHINE SHOW」(以下簡稱「AM SHOW」)，不經不覺，原來已經踏入第三十八屆，除了經已落實在下個月(九月)的二十一號至二十三號(首日是特別招待日，只接受邀請人仕入場，第二日為業內人仕招待日，至於最後一日則是一般公開日，歡迎任何人仕到場參觀)，一連三日於東京有明國際展示場「東京BIG SITE」東1、2、3 HALL舉行之外，更公布了部份參展廠商的名單，而與去年同樣，今次參展的作品依然是以對戰格鬥和音樂遊戲為主，其次則是通訊動作和現實職業模擬等新類型作品，至於採用SEGA開發基板NAOMI更佔了展出作品的大多數。(gamplayers.com)

參展商名單

AAC WORLD CO.,LTD.
ABLE CORPORATION, LTD.
AIA CO.,LTD.
ARUZE CORP.
ATLUS CO.,LTD.
BANPRESTO CO.,LTD.
CAPCOM CO.,LTD.
FUJI DENSHI KOGYO CO.,LTD.(富士電子)
INTAC JAPAN CO.,LTD.
JALECO, LTD.
KATO MANUFACTURING CO.,LTD.
KNT CO.,LTD.
KOMAYA CO.,LTD.
KONAMI CO.,LTD.
MAMA TOP CORPORATION
NAMCO LIMITED
OMRON CORP.
ORIENTAL SOFT INC.
PSIKYO CO.,LTD.(彩京)
RIVER SERVICE CO.,LTD.
SAMMY CORPORATION
SEGA ENTERPRISES, LTD.
SOSHO CO.,LTD.
TAITO CORPORATION
TECMO, LTD.
TOPRO
YUBIS CORPORATION

美 DOLPHIN的身價為199美元?!

根據美國任天堂公司(NINTENDO OF AMERICA)的副社長GEORGE HARRISON透露，以DOLPHIN為開發代號的任天堂次世代主機，預定在美國的售價是199美元。不過有關這段的消息，仍未得到日本和美國任天堂公司的証實。不過由於DOLPHIN面世的業界環境並不理想，要面對站穩陣腳的DC和PS2，還有來勢洶洶的X-BOX等對手，DOLPHIN的價格為199美元也不出為奇。如果DOLPHIN的價格真的是199美元，能夠以這樣廉宜的價錢，買到那樣高強機能的遊戲機，這便是消費者之福。另外，GEORGE HARRISON還透露了GAMEBOY ADVANCE在美國的售價為99美元。(SAKURA KI)

日 DC新KEYBOARD和MOUSE



由於SEGA的DC是首部可以上網的主機，因此KEYBOARD和MOUSE這些周邊器是必須的。不過自最初發售DC的時候，SEGA推出了全白色的KEYBOARD和MOUSE之後，一直也沒有推出過新款，但在本月的17日SEGA終於推出新款的DC專用KEYBOARD和MOUSE。新款的KEYBOARD比舊款細少輕便，全黑白底的設計更覺美觀，售價為4500日圓。另外的新款MOUSE也比較舊款細少和附有SCOPE，全透明的外表也很時尚，售價是2500日圓。新款的KEYBOARD和MOUSE現在只限在網上訂購，不知何是才可以在商店發售。(SAKURA KI)





美 BLEEMCAST發售日決定



在本年5月的美國E3中，曾經在PC上推出過PS模擬器的BLEEM公司，展出了可以讓玩者在DC上執行PS的專用遊戲軟件「Bleemcast!」。該軟件也有和PS2強化遊戲畫面的效果，並且比較PS2的還要好幾倍。原本PS的解像度由320×240提升至640×480。雖然這套軟件一再延期，不過BLEEM公司已經鄭重聲明，將會在9月15日隆重面世，絕對不會再延期。不知到時SONY會否再向BLEEM公司提出法律行動。(SAKURA KI)

日 又有新「POO-CHI」



SEGA的這頭電子狗的風頭可真是一時無兩，繼在日本方面熱賣後，在北美方面也有不錯的銷量，有關方面有見及此，決定再推出一系列新的「POO-CHI」。新的「POO-CHI」會有新的機能追加，不過基本上只是將北美版「POO-CHI」的機能移植過去。新的機能有紅外線通訊及感應器骨頭。紅外線通訊其實在原本的「POO-CHI」時已經有配備，不過在新版本中會作出強化，若果將兩頭「POO-CHI」放在一起，他們的資料便會互相交換，而且還會一同「唱」歌，的確是十分有趣。至於「感應器」骨頭，可以算是「POO-CHI」的周邊器，它內藏了一個發訊器，當「POO-CHI」的感應器應探測到有這個「骨頭」時，牠便會做出「食骨頭」的動作。另外，這個版本的「POO-CHI」的叫聲會與日本的有所不同，所以對於日本市場而言絕對有吸引力。不過在香港據了解已經能夠買到北美版「POO-CHI」，所以這個版最大的分別，應該只有是顏色上的差異。(gameplayers.com)

日 KOF 2000隱藏角色

相信廣大的格鬥迷和KOF FANS們，在遊戲機中心已經玩過了KOF 2000了。覺得好不好玩呢？先不談論這個問題，今次主要為大家介紹頗為關心的隱藏人物中首腦KULA DIAMOND的出現方法。

KULA亂入條件

1. 在第三個回合之後，玩者如果是選用DEFAULT TEAM的話，得分要在240Pts以上。或是玩者在第三戰中的對手是紅丸隊，之後勝利得分在220Pts以上。又或者玩者使用EDIT TEAM，勝利得分是300以上。只要滿足以上三點，便會出現KULA亂入的情況。不過玩者要留意兩點，第一，使用紅丸隊和電腦對戰時，對主角隊時一定要勝利。第二，如果玩者選擇EDIT TEAM時，不能使用KULA。

2. 在第四回合之後，前三場戰鬥所得的分數不能相差多過15Pts。如果在第三回合時已經達到應有的要求，這一項便不適用了。

KURA DIAMOND的使用方法

在選擇角色畫面中，把游標移到WHIP後按START一次，然後到VANESSA後按START一次，之後再到SETH那裡按START一次，接著再到MAXIMA那裡按START一次，跟著去到K'那裡按START一次，最後移向「？」按START一次，然後輸入↑↓。只要聽到KULA說「WAKATERU」，玩者便可以選擇KULA使用。(SAKURA KI)

KULA DIAMOND出招表

必殺技	
DIAMOND BREATH	↓↘→+A或C
CLAW BITE	→↓↘+ A或C
COUNTER SHELL	↓↙←+ A或C
超必殺技	
DIAMOND EDGE	↓↘→↓↘→+A或C
MAX超必殺技	
DIAMOND EDGE	↓↘→↓↘→+AC
FREEZE EXECUTION	↓↙←↓↙←+AC
特殊技	
ONE INCH	→+A
SLIDER SHOOT	↘+B
投技	
ICE COFFIN	近敵時←→+C
BEHIND SLASH	近敵時←→+D
STRIKER動作	
CANDY SPIN／FOXY	

港 COMICS WORLD 香港 9



由S。E。株式會社、TG坊及香港美術用品專業中心聯合舉辦的同人誌展銷會《COMICS WORLD 香港 9》，將會於8月27日在九龍灣國際展貿中心舉行，時間時由早上11時至晚上8時30分，入場費為港幣30元。今屆的內容十分豐富，包括了即日接受報名的《封神演義》COSPLAY大賽、至愛動漫畫人物COSPLAY大賽和最佳漫畫原稿比賽。冠軍獎品為日本來回機票，還有其餘的豐富獎品。大會還會有DREAM COME TURE照相館，備有多款動畫和漫畫人物的衣服供來賓拍照。當日還有來自日本的結城 比呂出藉的活動，有他的簽名會和發售限量版CD，當然不能少得TALK SHOW。另外，漫畫技巧教室中會有專人教授畫漫畫的技巧。最後，大會的漫畫特銷市場中，會有大量流行的中文版漫畫發售，還有港、日、台同人誌，原裝畫集和動畫膠片等出售。如果讀者有任何的疑問，可以到http://members.xoom.com/tgworkshop查詢有關詳情。(SAKURA KI)

GPM Data Ranking

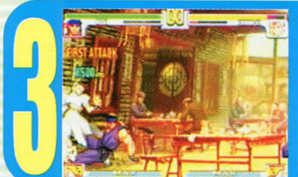
GPM香港銷售榜

1 

SPAWN IN THE DEMON'S HAND
Dreamcast／FIG
CAPCOM
8月10日
5800日圓

2 

F355 Challenge
Dreamcast／RAC
SEGA
8月3日
5800日圓

3 

Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future
Dreamcast／FIG
CAPCOM
6月29日
7800日圓

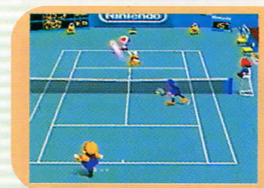
4 

育成打比賽的馬匹吧
Dreamcast／SLG
SEGA
7月27日
6800日圓

5 

SD GUNDAM G GENERATION-F
PlayStation／SLG
BANDAI
8月3日
7800日圓

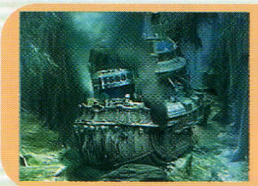
GPM日本銷售榜

1 

MARIO TENNIS64
Nintendo 64／SPT
任天堂
7月21日　6800日圓
兩週銷量：103,418

2 

SAKURA大戰GB 檄・花組入隊
Gameboy／AVG
Media Fantasy
7月28日　4800日圓
兩週銷量：81,381

3 

FINAL FANTASY IX
PlayStation／RPG
SQUARE
7月7日　7800日圓
兩週銷量：78,983

4 

遊戲王DUEL MONSTER'S III 三聖戰神降臨
GameBoy／ETC
KONAMI
7月13日　4500日圓
兩週銷量：70,393

5 


Digimon World 2
PlayStation／SLG
BANDAI
7月27日　5800日圓
兩週銷量：62,797

香港讀者投票榜







1 2 3

1st	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-F (BANDAI)	132票
2nd	(DC) GRANDIA II (GAMEARTS)	94票
3rd	(PS) FINAL FANTASY XI (SQUARE)	68票
4th	(DC) SPAWN (CAPCOM)	43票
5th	(PS2) 真・三國無雙 (KOEI)	41票

日本讀者投票榜





1 2 3

1st	(PS) FINAL FANTASY VIII (SQUARE)	12011票
2nd	(PS) 心跳回憶2 (KONAMI)	9883票
3rd	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	9190票
4th	(PS) Valkyrie Profile (ENIX)	5942票
5th	(GB) Pocket Monster金、銀 (任天堂)	5906票

※累積形式

※資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」7/28~8/4號

香港期待榜

1st 上次第1位



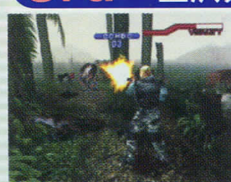
DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們
PlayStation
ENIX
RPG
8月26日預定發售
7800日圓
124票

2nd —



CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
Dreamcast
CAPCOM
FIG
9月6日
5800日圓
98票

3rd 上次第5位



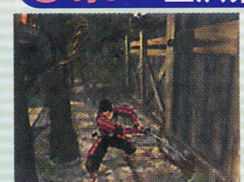
Dino Crisis 2
PlayStation
CAPCOM
AVG
9月13日
5800日圓
79票

4th 上次第3位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎
Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
61票

5th 上次第4位



鬼武者
PlayStation 2
CAPCOM
AVG
預定11月發售
價格未定
58票

日本期待榜

1st 上次第1位



DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們
PlayStation
ENIX
RPG
8月26日預定發售
7800日圓
55756票

2st 上次第2位



FINAL FANTASY X
PlayStation 2
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
3074票

3st 上次第4位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎
Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
1654票

4st 上次第10位



CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
Dreamcast
CAPCOM
FIG
9月6日
5800日圓
1548票

5st 上次第3位



鬼武者
PlayStation 2
CAPCOM
AVG
11月預定發售
價格未定
1320票

雙週推介



WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 2000~U-23 獎牌之挑戰
PlayStation／SPT
KONAMI
8月24日
開放價格

今期獎品

SPAWN IN THE DEMON'S HAND 2名
電車GO！陀錶 1名

132期得獎名單

Pocket Monster模型 2名
Lam Ka Ki Z860XXX(1)
Wong Chung Yan Z195XXX(3)
FF VIII人物Figure 2名
Kwok Yung Hang Z308XXX(4)
陳志強 P376XXX(A)

特別鳴謝：
新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：9月3日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________ 聯絡電話：________

地址：________________________________

____

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

____

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

____



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 9 月 8 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

WS 主機優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 499 購買 Wonder Swan 主機＋遊戲《夢幻模擬戰》或《彩虹島》

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

N64 主機優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 650 購買 N64 主機

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

WS 遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 280 購買 Wonder Swan 遊戲《SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT》＋公仔

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

PS 2 主機優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 3050 購買 PS 2 主機套餐＋色差線／火牛

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 配件遊戲優惠
凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠
VGA 線 $ 59 VGA BOX $ 85 JOYSTICK $ 125

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

打機享受升級
憑券到本店可以特惠價 $ 1480 購買《XRGB 2》＋《PS RGB 線》（限 20 台）

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC HIT GAME 優惠
凡於本店購下列 DC 遊戲可獲詳省 $ 20 優惠
《F 355 CHALLENGE》《SPWAN》《Virtua Athlete 2K》

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

我要用 VGA 打機！
憑券到本店可以特惠價 $ 680 購買《XAV-2S》（可將電腦 VGA 轉 VIDEO 或 S-VIDEO OUT）

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 名作優惠
憑券到本店購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》及《基力之野望》也可獲詳省 $ 20 優惠

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

《FINAL FANTASY IX》遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 520 購買 PS 遊戲《FINAL FANTASY IX》（連 Vi Vi 公仔）

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

Dreamcast 有買趁手
凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲詳省 $ 30 優惠
另
憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

PS《G-GEN》FANS 必備！
凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《SD GUNDAM G-GENERATION F》（日本版）可獲詳省 $ 20 優惠

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

修理遊戲主機都有優惠？
凡於本店修理任何遊戲主機（如 DC）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

完全賽車感受
凡剪下印花到本店購買 DC 及 PS 兩用法拉利軚盤可獲節省 $ 50 優惠

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

GameBoy 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 Game Boy Color 各款套餐可獲詳省 $ 10 優惠

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

PS ONE 你有冇買？
凡剪下印花到本店購買 PS ONE 主機可獲詳省 $ 50 優惠

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

買 PS 著數多
憑券到本店購買各款 PS 套餐即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

買 PS《CARD CAPTOR SAKURA》有優惠
凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《TETRIS WITH CARD CAPTOR SAKURA》可獲詳省 $ 20 優惠

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

完全飛車感受！
憑券到本店可以特惠價 $ 248 購買 PS 軚盤＋精美禮品

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

DC 主機優惠
憑券到本店可以優惠價 $1680 購買 DC（日本版）主機（包 MODEM ＋火牛＋ 2 GAME ＋ VMS）

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

POS 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

《孖寶》作品大優惠
凡剪下印花到本店購買 N64 遊戲《MARIO TENNIS》或《MARIO STORY》均可獲詳省 $ 20 優惠

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

SNK 遊戲優惠套餐
憑券到本店購買 SNK 遊戲（匣帶及 CD）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司 屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司 荃灣荃豐中心 B74

GB 套餐遊戲優惠
憑券到本店可以優惠價 $600 購買 GameBoy（日本版）主機（包火牛＋遊戲《STREET FIGHTER 2》）

新機地 旺角店 旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）
新機地 香港店 灣仔灣仔道 128-150 號 明豐大廈 1 樓（日本街商場）

COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 9 月 8 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DC 軚盤優惠套餐
憑券到本店可以優惠價 $230 購買 DC 法拉利軚盤

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

DC 沙鎚優惠套餐
憑券到本店可以優惠價 $638 購買 DC 沙鎚（淨鎚）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS ONE 主機優惠
憑券到本店可以優惠價 $1250 購買 PS ONE 主機（加送 220v 火牛）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

DC 格鬥迷喜訊
憑券到本店可以優惠價 $150 購買 DC 遊戲《STREET FIGHTERS 3 RD STRIKE》及《THE KING OF FIGHTERS 9 EVOLUTION》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

名廠 SATURN 賽車擊優惠
憑券到本店可以優惠價 $90 購買 HORI 製 SATURN 賽車擊

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

WS 機主必買
憑券到本店可以特惠價 $ 328 購買 WONDER SWAN 遊戲《SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT》(限定版) 或以 $ 228 購買《SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT》(普通版)

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

音樂 FANS 必備！
憑券到本店可以優惠價 $135 購買 PS 閃燈結他（可對應 PS 2）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

在 DC 上打喪屍！
憑券到本店可以特惠價 $ 268 購買 DC 遊戲《HOUSE OF DEAD 2》（連槍）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

格鬥迷必備！
憑券到本店可以優惠價 $120 購買 PS／DC 兩用 JOYSTICK

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

舞繼續跳
憑券到本店可以優惠價 $118 購買直出 TV 跳舞毯

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 大容量 SAVE 咭
憑券到本店可以優惠價 $80 購買 PS 8M 大容量 SAVE 咭

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

VMS 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 100 購買 DC 4M VMS 記憶咭

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

我要法拉利！
憑券到本店可以特惠價 $ 275 購買 DC 遊戲《F355 CHANLLEGE》

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

N64 主機優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 1299 購買 N64「比卡超主機」(限定版)

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 主機優惠
凡剪下印花到本店購買 DC 主機（連 MODEM 及《DREAM PASSPORT》）可獲詳省 $ 50 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

Dreamcast 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 1750 購買 HELLO KITTY 版 Dreamcast 主機（連 VMS 、KEYBOARD 及 MODEM）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

完全街機感受！
憑券到本店可以特惠價 $ 180 購買 PS 雙人大手擊「TWIN JOYSTICK」

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

POCKET STATION 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 可獲詳省 $ 20 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 賽車擊優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 65 購買 PS「搶軚王」賽車擊（對應震動）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

《孖寶兄弟》享譽歸來！
憑券到本店可以特惠價 $ 418 購買 N64 遊戲《MARIO STORY》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS2 主機優惠
憑券到本店選購 PS2 遊戲機主機可獲詳省 $ 80 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

我要用 PS 手擊玩 DC！
憑券到本店可以特惠價 $ 118 購買 PS／DC 手擊轉換器

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

「TV SELECT」優惠
憑券到本店選購「TV SELECT」1 分 4 電視分插（對應 S 線）可獲詳省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS／DC 兩用記憶咭你有無買？
憑券到本店可以特惠價 $ 178 購買 PS／DC 兩用記憶咭（16 M）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

GUNGRIFFON BLAZE

PlayStation 2/SLG/GAME ARTS/6800日圓







MARKS

在SEGA SATURN的時候，《GUNGRIFFON》最令筆者欣賞的並不是遊戲的玩法，雖然玩法讓玩者得到刺激和爽快，但是始終不及當時出了名的C G MOVIE，那種震撼力令筆者即時感到愕然，至於今集的《BLAZE》當然會比上兩次的質素高，不過卻沒有了那份震撼，沒有了耳目一新的感覺。

其次在畫面方面，利用了PS2的機體當然在質素上是無可厚非的，不過今集卻感覺不到PS2遊戲一向以來的輕磨沙畫面，而且那種「鋸齒」的情況亦好像減少了，可能是每個STAGE的環境光暗都一致，沒有突出的地方令玩者察覺到。再加上在遊戲中那種「ZOOM」的效果真的做得不錯，可以清楚地看見被ZOOM的物件。這是筆者其中一個欣賞的地方之一。效果方面，飛彈射出和開槍等由煙火所製造的效果真的非常漂亮，尤其是子彈擊中地上而捲起沙塵的效果可謂幾可亂真，連這麼細微的地方也同樣地認真製作令筆者佩服，因為很多射擊遊戲都不會細緻的。

難易度可算是《BLAZE》其中一個缺點，因為STAGE難易度的差距實在太大了，讓玩者難以適應增加那麼多的難度，而遊戲的難易度亦只是彈數的不同，基本沒有減低STAGE內敵人的能力等。

最後便是遊戲本身的進行方法，這是最不欣賞的，因為STAGE只得6個，雖然可以讓玩者自行選擇，但沒有前兩集那樣依著任務來進行，完全地失去了戰爭進行的真實性，而且令到可玩性大幅減低。此外，補給方法及用完後便消失的OPTION ITEM同樣令筆者失望。

評分：7分

MS

雖說是SS的續篇，但是卻叫人感到失望，可能是因為同期有「阿媽CALL」推出的關係，便以它來作了比較，首先其操控十分不習慣，機械感又不及它強，而最令人發笑的是，在MISSION途中，竟可隨時拾到子彈、油桶，根本可不用擔心子彈的問題，比較容易玩。

評分：6分

SAKURA KI

SS時代的射擊名作，在PS2上推更見GAME ARTS的功力。遊戲除了畫面漂亮之外，戰場上那種鎗林彈雨的感覺也可以完全表現出來。遊戲的操作比較同期的「阿媽CALL」容易，筆者比較向上便望上，向下便望下的操作法方。另外，遊戲中的改變光源和質感的設定很好玩，不錯不錯。

評分：8分

SPAWN In The Demon's Hand

DC/ACT/CAPCOM/6800日圓







SAKURA KI

自從CAPCOM在街機之上，推出了近幾年在美國十分流行的再生俠SPAWN。漫畫方面是以暴力和血腥為賣點的，想不到在遊戲之上也可以承襲那些賣點。說回移植到DC的版本，與街機版比較起來，廠商為了要增加遊戲的新鮮感，因此便加入了很多街機版中沒有的要素。包括可以使用街機版中沒有的角色，還有最重要是可以對應網上對戰，只可惜香港仍未能享有這種服務。不過玩者可以分割畫面進行4P對戰，感覺好像是在玩N64的《007》一樣，總算對未能使用網上對戰的玩者有點交代。

要數遊戲中最優秀的地方，可以說是遊戲中的無限重生的系統，只是把時間扣掉便可以重生，玩者可以不用重新再開始過遊戲，這種爽快感實在難以用筆墨形容(因為可以立即復仇)。遊戲的操作部份也要一讚，玩者除了可以拾到那些重型機槍或手榴彈作攻擊之外，還可以使用每位角色獨有的特殊攻擊，實在打得十分之痛快。另外遊戲中的BATTLE MODE是筆者最喜歡的模式，但一定要和朋友一起進行，筆者包保你們可以友誼萬歲(哈哈)。讚完遊戲的優點之後，筆者也想數數它的缺點。首先，遊戲中角色的平衡度做得不好，有一些角色的能力非常之強，絕對可以把對手完全屈死。最後，在單打模式中，BOSS的攻擊太過可怕，往往一招便可以把玩者的整條能源扣去，實在強得太過份。總括以上所說的，這是一隻不錯的遊戲，喜歡暴力和動作遊戲的人不要錯過。

評分：7分

MS

以美國超人為題材的動作遊戲，在街機上推出了不久便移植到DC上，效果相當不俗，如果你是喜歡玩打鬥遊戲的話，這遊戲絕對是首選。不過也因為這樣，遊戲的變化不大，雖說有很多角色選擇，但是玩得太久，總是帶有點悶的感覺，或許是筆者不多認識美國超人吧！

評分：7分

咸旦仔

在街機中表現得非常出色的格鬥遊戲，來到DC上也絕不比街機遜色，無論在畫面以及音效都有相當水準。而遊戲中最令人興奮的莫過於其中的BATTLE ROYAL MODE和TEAM BATTLE MORD，大家可與朋友在這兩個模式中瘋狂地任意廝殺，不過其遊戲變化太少，除非是多人對戰，否則很易悶死。

評分：7分

評心而論



MARIO STORY

N64／A・RPG／任天堂／6800日圓

咸旦仔

在超任時代大受好評的SUPER MARIO RPG，今次在N64上推出續集，雖然沒有SQUARE的協助，但依然沒有影響遊戲的質素。遊戲中除了有一班可愛的角色，還有很多新奇、怪異的難關樣玩者挑戰，不過最令筆者氣不消的是其可愛的角色全以紙版公仔形式展現，究竟現在是什麼年代呀！但總算是一隻不過不失的遊戲。

評分：6分

隨風

一隻很可愛的遊戲，雖然當中的人物是「紙版人」，可是其實很多微小的地方都做得很精細，值得一讚。而玩法方面則很簡單易懂，不過對話時很少漢字，因此若玩者完全不懂日文的話，要明白內容會比較困難。最後，既然孖寶兄弟是一隻細小到大陪伴筆者的遊戲，那麼加點人情分也不過份吧？（笑）

評分：7分

SAKURA KI

任天堂的招牌RPG遊戲《MARIO STORY》，是N64在今個暑期的大作。筆者初看到遊戲的畫面時，感覺好像看小孩子的紙板劇場。開始時看得很不慣，不過後來覺得越來越有趣。遊戲除了畫面之外，簡單的系統也是遊戲的特色，很明顯是專為小孩子而開發的RPG。

評分：7分



SURFROID傳說之SURFER

PlayStation2／SPT／ASCII／6800日圓

咸旦仔

PS2上首隻已滑浪為題材的遊戲，在PS2上推出無論畫面和音效都有一定的水準，而且廠商還特地為遊戲製造專用滑浪板手製，令玩者更易操控。雖然遊戲中有許多特別趣怪的人物和大量不同類型的滑浪板供玩者選擇，但最可惜的是遊戲中水和浪的質感完全沒有，以致遊戲的可觀性和滑浪的感覺大大降低，不過也算是茶餘飯後必選之作。

評分：6分

IKI

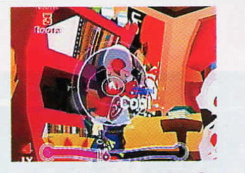
PS 2自推出以來，也有不少SPT類型的遊戲，但像此GAME以滑浪為題材的，卻是當中較罕見的作品。由於PS 2在機能上較突出，故畫面方面也不成問題，至少那海浪有著強烈的起伏感，而且人物的動作表現十分流暢。此GAME有很重的消暑FEEL，如閣下喜歡滑浪這玩意，此GAME是值得一買之作。

評分：6分

悟空

不少機種也曾經推出過不同種類的運動遊戲，但以滑浪這運動為遊戲題材卻是比較罕有，一般來說滑浪GAME最擔心的應該是主機能否做出像真海浪般的起伏感，因為遊戲若不能給玩家一種在波濤洶湧的海浪中衝刺的感覺，那遊戲便算失敗之作，但由於PS 2有很好的機能，故在感覺方面絕不成問題，而且遊戲還是使用滑浪板型的手掣，絕對值得一試。

評分：8分



COOL COOL TOON

DC/ACT/SNK/6800日圓

SAKURA KI

SNK首次製作的音樂節拍遊戲，效果卻相當出人意表的好。雖然和一般音樂節拍遊戲不同，不過獨特的ANALOG控制感覺不錯。遊戲中的歌曲非常悅耳，人物跳舞的動作很漂亮。遊戲雖然是用多體形去表現，可是卻帶有一種卡通的感覺。不過玩者在初學的時候，要好好習慣一下操作ANALOG桿。

評分：8分

小璘

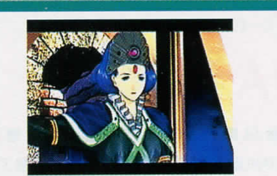
以可愛的角色、再加上有趣的卡通表達，單以這點已十分吸引。至於在遊戲玩法方面，可以說是易學難精；雖然要對準指令的位置很容易，但是能否看清楚拍子和記起指令的先後次序，則有點困難。當中的歌曲都十分動聽，然而若當玩者出錯時令歌曲走了樣，歌曲就會變得有點……在某程度上覺得這地方有點像PS的遊戲《PARAPPA THE RAPPA》。

評分：7分

隨風

很有趣的遊戲，首先音樂方面十分好聽，另外玩法方面也很新鮮，至少之前並沒有同類作品，而角色方面造型亦很有趣，實在是一隻沒什麼可批評的遊戲。可惜操作比較麻煩，但明白之前卻很快上手，而且更能體驗遊戲的樂趣，不過雖然如此，遊戲難度並不低，因而令耐玩度大大提高，令人不易生厭。

評分：8分



土偶戰紀~霸王~

DC/SLG/VICTOR/6800日圓

SAKURA KI

最近喜愛玩戰棋SLG遊戲的人，大部份也在埋頭苦幹玩GGF。不過這樣可能會忽略了一些新的東西，這遊戲便是一個好例子。玩者要指揮不同屬性的土偶戰鬥，還要理會其他的事情，戰略性十分高的遊戲。另外，遊戲的畫面和播片的部份也做得很出色，但缺點是土偶的設定並不討好。

評分：6分

IKI

基本上，《土偶戰紀～》並不是一隻適合初心者遊玩的SLG，原因不外乎是遊戲難度太高。遊戲極度重視地型效果，但對於初心者而言，隨時連遊戲的序章也不能通過，實在教人有點氣餒。然而，相對於戰略遊戲高手而言，此GAME的難度的確甚具挑戰性，如閣下自問是戰略遊戲高手，這GAME絕對是值得挑戰之作。

評分：5分

痴心

一款以類似RPG的FANTASY背景作主題的戰棋遊戲，可能開發商有製作錄像的經驗，畫面質數不錯。不過筆者認為這種以西方中世紀的城堡、神話、人物等元素的設計，都是較適合應用於RPG方面。遊玩中的戰爭感覺總不及以歷史背景如「三國」以至現代軍備，甚或GUNDAM那些未來科技作戰略遊戲背景為佳。

評分：4分



TETRIS WITH CARDCAPTOR SAKURA

PS/PUZ/ARIKA/5800日圓

SAKURA KI

日本的超人氣動畫CARDCAPTOR SAKURA，相信香港有很多朋友也認識。說回這個遊戲，與一般TETRIS俄羅斯方塊完全不同，在砌磚的同時也要設法把那些寶石消去。筆者最欣賞的地方，就是那隻打的模式，向對手施魔法的感覺十分很有趣。喜歡這套動畫的人更不要錯過。

評分：6分

隨風

「突破」的俄羅斯方塊遊戲，若閣下是第一次玩俄羅斯的話，一定要試試呢！不過千萬別以為所有俄羅斯方塊也是這種玩法，不然各位可會死得很慘…而閣下是老手的話，還是不要玩的好。另外，以小櫻作主角是遊戲的最大賣點，不但可以使用動畫中的角色，又有不少動畫及圖片，FANS可不要錯過呢！

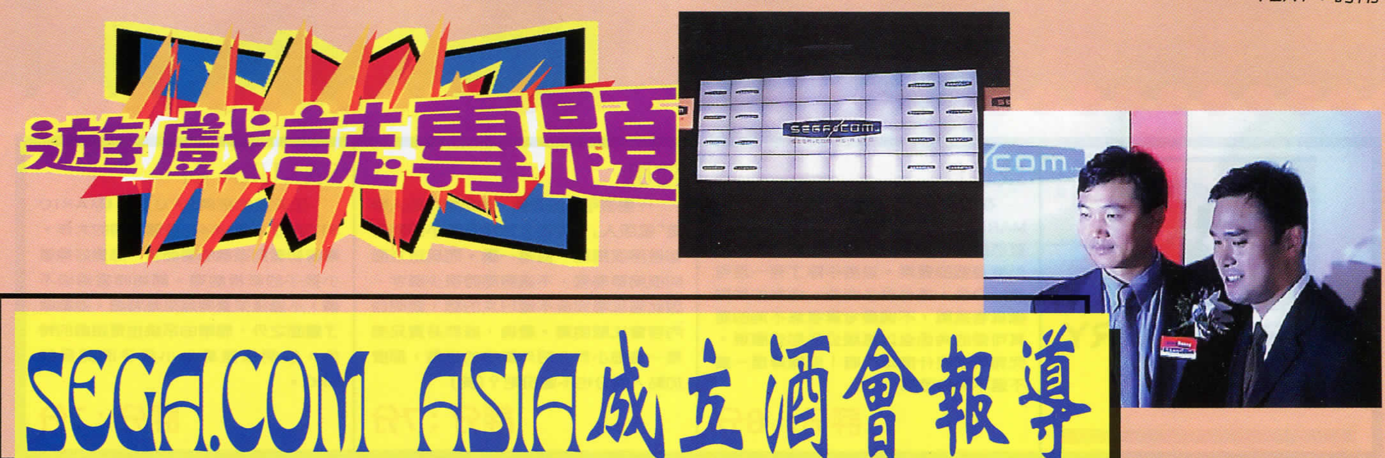
評分：6分

小璘

改編自動畫《CARDCAPTOR SAKURA》的遊戲第三彈，這次雖然也是以小孩為對象，但方塊加插了一些特別的效果，除了令遊戲更添有趣外，即使是大人玩也會有新鮮感。除此之外，在故事模式中的每個版面都會有不同的遊戲規則，不再是以消除一定行數的方塊來完成遊戲，同樣是本作吸引人的地方。

評分：6分

TEXT：時雨



SEGA.COM ASIA成立酒會報導

在上星期一(8月14日)，世嘉網絡亞洲有限公司(以下簡稱SEGA.COM ASIA)於灣仔君悅酒店舉行了一個盛大的開幕酒會，標誌著SEGA在亞洲地區正式投入運作。在會上SEGA.COM ASIA更向傳媒示範了它們將會提供的Dreamcast上網服務和網上遊戲等，實在令人期待。相信很快大家也可以親身體驗到DC網上對戰的樂趣！

高速遊戲網絡——SEGA NET



◆SEGA.COM ASIA董事黃中核先生在介紹SEGA擁有之優勢

在成立酒會上，SEGA.COM ASIA的董事黃中核先生向大家詳述了她們主要服務之概要，當中最重要的自然是遊戲網絡SEGA NET了。SEGA NET不單止是一個專門為DC和PC用家而設的互聯網服務供應商(ISP)，它還是一個提供了完善的網上對戰，遊戲資訊，技術支援和售後服務的綜合網站。SEGA NET確保會員能夠得到最佳的網上遊戲體驗，而且還會舉行遊戲比賽「SEGA-LYMPICS」，讓本地、亞洲地區甚至是世界各地的玩家參與其中。

SEGA公佈在台灣之合作伙伴

雖然和香港之關係不大，SEGA.COM ASIA在酒會上還宣佈了他們在台灣的發展計劃。他們將會和台灣最大的寬頻網絡供應商「和信超媒股份有限公司」(GIGAMEDIA)合作，於台灣發展網上遊戲服務。和信超媒體將會為台灣的DC機主提供SEGA NET之網上遊戲和ISP服務，當然，作為一家寬頻服務供應商，他們也會將真正的寬頻遊戲享受帶給台灣的DC玩家。另一方面，SEGA.COM的網頁也會由他們的SERVER所提供，其內容包括了SEGA遊戲之介紹、e-commerce(網上商貿)和其他網上遊戲服務等等。



◆和信超媒體執行長張瑞展在講解他們與SEGA的合作計劃

SEGA.COM ASIA服務開始時間表

地區	時間
香港	2000年第四季
台灣	2000年第四季
新加坡	2000年第四季
中國大陸主要城市	2001年第一季
南韓	2001年第一季

香港區SEGA網頁始動！

SEGA.COM於香港的網頁——www.sega.com.hk亦已於酒會當日正式啟用。該網頁將會提供許多和SEGA和DC有關的消息(包括本地、日本和美國等地)，當然DC遊戲的介紹也是少不了的。在未來這網頁的規模將會不斷擴充，敬請期待！


◆3…2…1…SEGA.COM.HK正式開幕！

QUAKE 3 ARENA示範


◆《QUAKE 3》的移植度非常高

當日最受傳媒注目的，當然是實際ONLINE遊戲的示範了。SEGA方面選了一套大家都很熟悉的遊戲——《QUAKE 3 ARENA》來作示範。就筆者所見，遊戲本身的完成度非常高，畫面質素和電腦版沒有什麼分別，而且流暢度亦屬中上(當然我們不能期待它比現今PC最厲害的3D加速咭好吧！)，配合DC專用的KEYBOARD和MOUSE一起玩的話，感覺上應和電腦版幾乎一樣。

至於大家最關心的連線方面，DC版的《QUAKE 3》需要透過特別的SERVER才能對戰。至於連線時有無LAG，會否突然斷線等問題，則要視乎你用的ISP(互網網供應商)之服務質素了。當然，如果各位採用未來SEGA NET的服務，就不用擔心連線速度的問題！



◆由於遊戲仍未完成，示範途中曾出現過「connection interrupted」的字樣，在正式推出時這情況將會所善

SEGA.COM ASIA專訪


◆接受本刊訪問的VICKY本身也是一名SEGA FANS！

自從今年4月SEGA.COM公佈了將會在亞洲地區建設SEGA NET時，大家的心情都相當興奮，因為香港玩家長久以來用DC上網對戰的夢想將會實現！不過在4月的記者會後，SEGA.COM ASIA的活動便好像沈寂了一段日子，大家對SEGA NET的一些疑問也曾未得到解答。因此本刊便趁SEGA.COM ASIA正式成立之後，和他們的助理市場策劃經理VICKY CHAN做了一個專訪，希望這對解開大家的疑問會有所幫助。

——現在香港大部份的DC主機都是沒有MODEM(調解器)的，因此也不能夠上網。請問SEGA.COM ASIA會在何時和以何種形式在港推出DC專用的MODEM呢？

VICKY：在現時我們仍未能落實以何種形式推出這個MODEM，但可以肯定的是它會配合我們SEGA NET的服務同步推出。其實我們已經訂購了一批56K的MODEM，很快它們就會運抵本港。

——請問SEGA NET這個ISP服務是會由SEGA.COM ASIA自己提供，抑或是和香港其他ISP合作提供呢？

VICKY：這方面我們即將有所公佈。(笑)

——早前在美國SEGA.COM成立時，他們曾經公佈過一個類似「0機價」的計劃，玩家只須登記成為SEGA NET的用戶兩年，就可以免費得到一部DC和一個KEYBOARD，而SEGA.COM ASIA亦曾表示過有可能在本港沿用此計劃。請問現在它會否成事？

VICKY：正如之前所說，現時我們在決定ISP方面已經到達最後階段，不過仍未能夠落實，因此在未來的收費方面也未有定案。由於收費的多寡會影響到我們以何種方式推出優惠計劃，所以這問題我暫時無法答覆你。但可以肯定的是我們會仿傚市面一些手提電話網路公司的做法，推出幾個不同的收費計劃，以配合玩家的用量需要。

——或許是一些比較遙遠的事，但SEGA NET在本港對應寬頻方面的計劃發展如何？


◆在日本已經推出的DC用寬頻ADAPTOR

VICKY：相信你也知道日本方面在7月15日已經推出了DC的寬頻上網計劃吧！但問題是它現時只限於在上網方面使用寬頻，網上遊戲它仍然未能夠對應。我們何時在港推出寬頻，很大程度上要視乎日本方面的成熟程度。另一方面，本港的寬頻服務市場暫時仍然是太細，除了香港電訊IMS寬頻的規模比較大之外，其他公司之服務可能你想安裝也安裝不到。因此我們會等香港的市場成熟，而日本方面的遊戲亦可以配合後，才會推出寬頻服務。

——與SEGA NET網上對戰服務同時推出的會有哪些遊戲？

VICKY：這方面我們仍未有最終定案，但可以肯定的是重頭大作《PHANTASY STAR ONLINE》應該一定會包括在內。我們極希望它能夠和SEGA NET同時推出，但這也很視乎日本方面遊戲的開發進度，和到時美國方面的技術能否支援到。

——於酒會當日示範過的《QUAKE 3 ARENA》其完成度也十分高，它作為同日發售作品機會應該也很大吧？


◆相信很快我們就能玩到《PHANTASY STAR ONLINE》了！

VICKY：沒錯。

——接著是一個大家都很想知道的問題。到底未來在香港推出的主機和遊戲會是美版還是日版？

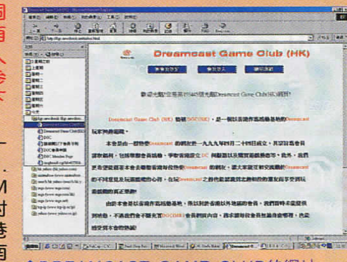
VICKY：這個問題我們現正在研究當中。其實採用美版或日版各有其優劣之處，但我們也非常明白亞洲地區玩家的需要，所以大家不用擔心。

——在未來推出的網上對戰遊戲，會否一定需要玩者先成為SEGA NET的用戶才可以玩到？

VICKY：正如現時日本的網上對戰遊戲一樣，它們採用的接駁方法是有許多種類的。例如《CHU CHU ROCKET》這類低要求的遊戲，是使用TCP/IP在用戶之間直接連線對戰的，這樣玩者就不一定要使用SEGA NET的服務；另外一些遊戲由於需要透過中央SERVER來進行，玩者就必須先成為SEGA NET的用戶才能對戰了，當然使用後者的服務是要收費的。

——當香港的玩家登記成為SEGA NET的用戶後，能否使用日版遊戲提供的下載服務？例如《F355 CHALLENGE》的GHOST CAR，又或者是《VIRTUAL ON》的機體塗裝等等。

VICKY：其實現在香港也可以做到(笑)，條件是你的DC主機必須有MODEM和已經上網登記。在DC推出早期還不難做到，但現在推出的DC已不容許海外的用家上網登記，所以大家即使買了水貨主機也沒用。在未來當大家的DC可以上網時，自然也可以使用日本這些下載服務了。


◆以後大家就能玩盡DC遊戲的ONLINE功能了！(圖為《F355》的名車手GHOST CAR下載服務)

——有沒有計劃將日本CAPCOM的「MATCHING SERVICE」移植至本港？

VICKY：我們暫時沒有這個計劃，因為我們仍是處於發展的首個階段，目標是先建設好自己的SERVER。現時我們主要是使用美國方面的技術，不論是網上遊戲或者是SERVER也是。至於CAPCOM的「MATCHING SERVICE」由於涉及到日本的KDD網路，要取得它的使用權的話則要另行商討。

——在當日酒會中示範利用DC上網時，我見到你們使用的瀏覽器好像仍未支援中文，請問瀏覽器本地化的進展如何？



◆酒會中使用的是美版DC瀏覽器

VICKY：其實上次酒會示範使用的只是套美版的瀏覽器，在香港我們一定會推出能夠顯示中文的版本，至於日文會否支援則仍在研究當中，始終要同時支援兩種方塊字會有一定的難度。不過大家想看日文的話，其實可以利用日版遊戲內置的瀏覽器便可。

——當初SEGA.COM ASIA公佈會開設的PC遊戲對戰網站「HEAT.NET」最近好像沒有什麼新消息，現時它的發展如何了？

VICKY：在考慮過香港地區玩家的口味和運作成本等問題，我們已決定將原來HEAT.NET的計劃，改為提供一些由本地製作的遊戲連線對戰服務，如《求婚365日II》等。另外在我們的網頁上還有一些可以即時下載的小型ONLINE GAME供應。

——SEGA.COM ASIA有沒有打算在港推出對應WAP的遊戲，或者是引入日本SEGA與MOTOROLLA合作推出的手電遊戲？

VICKY：相信發展WAP這類手電遊戲將會是再遲一點才計劃的事項。主要是因為在香港WAP並非太過流行，而且WAP的制式可能維持不了很久。很快一些被稱為2.5代制式的高速無線上網就會推出，到時WAP便有可能被淘汰。但其實只要是有發展潛力的平台，例如PALM OS等我們都會考慮。

——有沒有打算在香港組織一個DC FAN CLUB？

VICKY：暫時我們公司沒有這個打算，不過我本人則有在網上成立了一個「DREAMCAST GAME CLUB」，現已有超過八千個會員，有興趣的人不妨來參觀一下(笑)。

——SEGA.COM ASIA對近期香港以至東南亞地區出現的DC翻版問題有什麼見解？

VICKY：我們現時主要的著眼點是先建設好本地的SERVER和網路，當有足夠的人手後，我們便會和美國與日本總公司充分合作，全力打擊翻版。

——SEGA在日本和美國以外的地區發展網路，遇到最大的難題是什麼？

VICKY：作為一家美國公司，我們的難題主要有兩方面。首先是在製作網頁時由於要照顧香港人的口味，需要在日本和美國的材料之間作出取捨；第二是在網絡方面，大家都知道日本SEGA在發展DC網路的步伐要比美國要快許多，一些我們想引入的服務如「DREAM LIBRARY」等也只是日本有，美國方面暫時未能提供，因此我們便要和日本方面商討，影響發展的速度。

——SEGA.COM ASIA如何看未來的競爭對手？如PS2和X-BOX等等。

VICKY：我們擁有之最大的優勢，是我們為最早在亞洲地區發展家用機網上對戰服務的公司，就如SEGA的GENESIS在北美打敗SNES(超任)一樣，我們希望可以盡早佔有市場，令到消費者一想起網上遊戲對戰，就會立即想起DC。其他競爭對手如PS2在發展網路上比SEGA至少慢了兩年，到了真正推出時也難以將局勢扭轉。

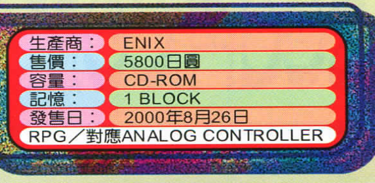
——多謝你今天接受我們訪問。

◆DREAMCAST GAME CLUB的網址為：http://dgc.newsbook.net/index.html

Text by MS



DRAGON QUEST VII
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち



生產商：	ENIX
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年8月26日
RPG／對應ANALOG CONTROLLER	



序

一次又一次延遲推出的《DRAGON QUEST VII》（台譯：「勇者鬥惡龍」），終於決定於今年的8月26日推出；整個遊戲已接近完成的階段，相信今次不會再延期吧！在過去六集的《DRAGON QUEST》（以下簡稱DQ）系列中，均受到日本的機迷歡迎，每一集都能賣過100萬隻之多（除GBC版的《DQ I & II》外），沈睡了4年多的《DQ VII》，究竟它能否再度創造歷史，打破前六作；甚至現最HIT的遊戲銷售數字的記錄呢？那我們就要拭目以待了！

故事開端



一切都從一個叫「艾斯達特島（エスタード島）」的地方開始，整個島受到巴斯王（バーンズ王）的和平統治，所以島民都過著安定繁榮的生活。位於島中央的古拉艾斯達特城（グランエスタード城）就是島的中心地帶，巴斯王也是住在這城裡面。身為漁夫之子的主角艾魯斯（アルス），其壯大的冒險旅程，就是從這兒開始。

職業系統



今集可說是繼承了前作的職業系統，基本上主要的職業共有十個，玩者可從這十種經驗中選擇其一，然後從無數的戰鬥中賺取經驗值，並從中學得各種特技，這十項職業分別是戰士、武鬥家、魔法使、僧侶、舞蹈家、盜賊、吟遊詩人、航海家、牧羊人和賣笑者。在途中玩者亦可以透過位於世界某處的「達瑪神殿（ダーマ神殿）」來轉職，從而使角色的的能力更為成熟。



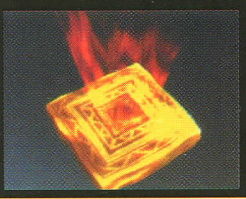
從職業中學得的不是劍術或咒文，而是特技，有的特技是需要消耗特定MP；有的就不需要，完全視乎各特技而定。而每種職業設有8個LEVEL階級，是根據熟練度來提升，每個階級中還分別都有一個稱號，只要將熟練度累積到最頂點，成為MASTER階級的話，便有機會轉職更上級的職業，所以若角色有多種職業達MASTER階級，就能向究極的職業進發。



◆達瑪神殿全貌



◆這巨大的天秤究竟是？



◆究竟這不思議的石板藏了甚麼秘密？

艾斯達特島的四周

菲蘇比魯村（フィッシュベル村）



主角艾魯斯所居住的地方，就是位於艾斯達特島南面的菲蘇比魯村，由於位於島的岸邊，所以這兒的海上事業也十分豐盛，這個漁港非常熱鬧，有不少漁夫都在這兒停泊船隻，準備迎接之後的捕魚之日，主角的冒險之旅就從亞美多（アミット）的捕漁日開始。

古拉艾斯達特城





位於島上西則岸邊的古拉艾斯達特城，是島上最大的建築物，亦是艾斯達特島安定繁榮的象徵。島上的人對於巴斯王非常敬愛，在城中除了能遇上士兵和侍從外，更能遇上歷史研究者和占卜未來的術士，而在城的正南方就是古拉艾斯達特的城下町，在這個城下町裡，能遇上各式各樣的人們，他們各自有自己的煩惱，亦能收集到各種情報，絕對是一個平和的城鎮。

樵夫小屋（きこりの小屋）



位於島的西南面有一間樵夫小屋，這小屋被森林包圍著，除了這小屋內，就沒有其他建築物，住在這兒的樵夫，與森林的動物一起生活，每天都與動物們遊玩，玩者可在這兒收集到一些情報的。

謎之神殿



◆經過長時間的風化，變得殘破的古代遺跡

而在古拉艾斯達特城的正東面，可來到一個神秘的神殿，在古拉艾斯達特城的學者而言，這兒就是「禁斷之地」。這兒充滿著神秘的氣息，古代遺跡、神秘的壁畫、巨型的天秤以及聖者之像，一切一切究竟是由誰製造出來的呢？還有這會與遊戲中，最為重要的「石板」有所關連嗎？看來這個艾斯達特島，隱藏了一個不可告人的秘密。

上級職業



到現時為止知道的上級職業有BATTLE MASTER、魔法戰士、賢者、SUPER STAR和魔物獵人。要轉這些職業的資格，全部都是需要兩種或以上達MASTER階級職業才能轉職，除此之外，還會有其他上級職業，玩者要好好發掘啊！

職業名：魔物獵人
所需職業：盜賊＋？？？
解說：單看表面，這個職業完全沒有甚麼特別，不過其最特別之處，就是在職者能使用「火炎」的攻擊，這對於魔物非常有效。

職業名：SUPER STAR
所需職業：舞蹈家＋賣笑者＋？？？
解說：不要少看這個職業，在前作中它可是成為勇者的其中一個必要職業來，雖然不知道今集的情況，但是它可是需要三種達MASTER的職業才能轉職的一項職業來，所以它很有是「勇者」的必須職業之一。

戰鬥系統



在迷宮和世界各地冒險的主角，均會遇到棲身於世界中的魔物襲擊，這時遊戲便會進入戰鬥畫面，在戰鬥時玩者可選擇對魔物作出攻擊；或逃走，直到將面前的魔物擊倒，才會離開戰鬥。不過若玩者覺得戰鬥麻煩的話，可以利用遊戲的AI戰鬥系統，從而由電腦自動幫你戰鬥，這樣玩者就可以輕輕鬆鬆地觀看這場激烈的戰鬥，直至完結為止。這個AI戰鬥系統，共有六種不同的指示，玩者可利用這些指令枇確保電腦不會白白地將玩者的角色「送死」，分別是「儘管去吧！(ガンガンいこうぜ)」、「順利地加油！(バッチリがんばれ)」、「生命最重要！(いのちだいじに)」、「不用咒文(じゅもんつかうな)」、「交給我吧！(おれにまかせろ)」和「命令(めいれいさせろ)」。

「儘管去吧！」
跟著這個指示作AI戰鬥的角色，是會無視自己所有狀態，只會不停地向對手攻擊，並會先選擇最強的咒文和特技，完全是不顧一切的類型。

「順利地加油！」
攻擊和防衛並重的類型，若是擁有輔助的角色以這個指示作AI戰鬥，便會變成SUPPORT型的戰士，如令對手睡眠、和封著對手的魔法。

「生命最重要！」
一切行動以同伴的生命為重的類型，作戰時的態度非常穩重，以守備力上升的行動為優先，從而令隊伍的HP得以保存。

「不用咒文」
顧名思義，就是不使用任何咒文戰鬥，無論是甚麼情況，只要是以這個指示作AI戰鬥的角色，也不會用任何咒文，從而令自己的MP得以保存。

「交給我吧！」
以這指令作戰的同伴，是不會傷害敵人，只會不停利用攻擊輔助魔法來應付敵人，所有攻擊將會交由主角處理。

「命令」
以這個指令作戰的話，所有角色都會交由玩者一人控制，他們的行動就會由玩者命令，這樣就不會讓AI自動戰鬥。

會話系統



今作追加的新系統，在戰鬥中除了與魔物戰鬥之外，更能與牠們進行會話，有時觀看對話的內容，會對戰鬥有利而無害，幸運的話更能令魔物成為同伴，一起冒險。有時這些對話內容是十分有趣，令戰鬥帶來很多樂趣。

移民系統

同樣是今集的新增系統，這個移民系統的目的，是要玩者製作自己的村落(編按：有點像BOF的X同體…)。在廣闊的世界中，玩者會發現有一條巨大石柱屹立的土地，這個土地是由一位老人管理，並稱為「移民之町」(當然可以自己改名)。在主角冒險的途中，偶然會遇上一些渴望到別處生活的人，這時便可以向他推薦到這個町上生活。當人口多了便會開拓新的土地，發展新的建築物，為了自己的村落，玩者要努力地在世界各地找尋人材，來興建城鎮。



◆管理這土地的就是這位老人

移民文換

玩者除了可以在遊戲世界中找尋人村外，還可以與朋友的記錄作「移民文換」，換句話說就是將住在自己「移民之町」的人民，以一人換一人的方式，與朋友的記錄作交換，這樣使玩家更加容易找尋人材。



四大交通工具

在《DRAGON QUEST VII》的世界裡，擁有不同的交通工具，在現時為止公佈了四種，從而讓玩者過山越海，當中有木筏、船、魔法飛和巨型大船，其中航海家的一種特技「うみどりのめ」，就是在航海中能找尋町位置的能力。所以角色的特技是對於玩者的冒險旅程非常重要。



◆利用特技找出町的位置



◆從菲蘇比魯町開出的巨型大船？

賭場

在《DRAGON QUEST》系列中，「賭場」可說是一個名物，相信有不少玩家在過去中也會進入這些「賭場」，如玩一下「怪物競技場」、「史萊姆賽跑」等等，大家都記憶猶新。而今集亦會有「賭場」存在，以現時公佈的賭博遊戲，有「老虎機」、「幸運方塊」和「撲克遊戲」，到時又可以玩一番了！



◆老虎機

TEXT BY SAKURA KI

青の6号 Antarctica

生產商：	BANDAI VISUAL
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM×2
記憶：	5 BLOCK
發售日：	預定9月
SLG	

數碼動畫遊戲化

在1998年所出產的動畫當中，有一個作品成為了當時的話題，這套作品名叫《青之6號》。這套作品用了全CG去製作，用3DCG去表現背景和物件，加上2DCG製作的人物，栩栩如生的效果轟動了當時的動畫界。現在這作品終於也被遊戲化，並且在PS之上登場。以PS的播片機能，定必可以把原作的神髓表現出來，是《青之6號》FANS和動畫迷引頸以待的作品。

全新製作的外傳



使用全CG去製作的動畫作品《青之6號》，它將會在PS之上登場。不過遊戲並不是以動畫版的故事為藍本，而是個全新製作的外傳故事。遊戲中除了會有些原創人物之外，動畫版中的人物也會在遊戲之中登場。因此就算玩者早已欣賞過動畫版，新鮮感和親切感也不會被減少。另外，因為製作那樣高質數動畫版的GONZO公司，也會協力製作這次PS版的遊戲，所以遊戲中動畫的質數相信是值得期待的。

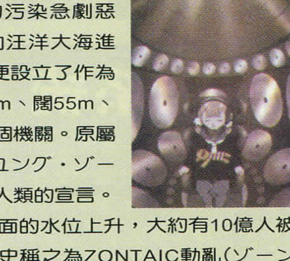


遊戲的系統

玩者飾演的角色，是高速戰鬥潛水艇GRAMPUS(グランパス)的駕駛員——紀之 真弓，遊戲的進行方式主要分為AVG和SLG兩部份。AVG部份主要在潛水艇之內進行，玩者要與GRAMPUS TEAM的隊員對話。因為對話的系統中加入了感情要素，所以玩者選擇答案的內容也會影響故事和戰鬥。另外，遊戲中的故事，也是在AVG部份交代的，當然不能缺少播放高質數的動畫。至於SLG部份，玩者並非控制GRAMPUS作戰，而是和其他GRAMPUS TEAM的隊員們，駕駛小型戰鬥機和敵人戰鬥。身為隊長的玩者要根據戰況，好好指揮隊員作戰，才會在任務中取得最後勝利。



維持和平的潛艇



在20世紀末，人口增加令到環境的污染急劇惡化。人類為求新的生存希望，於是便向汪洋大海進發。為了要維持海上的治安，於是人類便設立了作為警察和軍隊的機關「青」。故事中全長120m、闊55m、高51m的潛水艇「青之6號」，便是隸屬這個機關。原屬「青」的天才科學家JUNG・ZONTAIC(ユング・ゾーンダイク)突然背叛機關，並且發出鏟滅人類的宣言。他把海面的水位上升，大約有10億人被殺，歷史稱之為ZONTAIC動亂(ゾーンダイク動亂)。動亂之後的第三年，他利用遺傳因子製造出新的生命體，還將會向人類展開大規模的攻擊，「青」也為了他而發動了「究極之作戰」。

紀之 真弓

遊戲的主角，在士官學校畢業的優秀人物。自從那次動亂之後變成孤獨之身，亦因為如此才令她的心自我封閉。

速水 鉄

士官學校的優秀人材，因為違反士官學校的前輩野中二尉的命令，因而脫離「青」，並且過著頹廢的日子，及後因為紀之的原故返回「青」。



ESTELLA・BLOOM（エステラ・ブルーム）

才能和樣貌兼備的女子，性格好勝和積極。不過如果對手比她弱時，她會顯得比較不集中。是位喜怒哀樂也會在面上表現出來的人。



JOHNNY・SAKARO(ジュナルト・ザガロ)

爽朗和喜愛說話的人，但從他的冷峻的眼神來看，好像是背負著沈重的過去。

MOLDOVA・GUREVICH（モルドバ・グレビッチ）

性格細心和文靜，為人非常親切。因此成為GRAMPUS TEAM的相談對象。而且是少有知道速水過去的人物。

相模 林(相模 りん)



經常裝著一幅想哭的面容，看來還很幼小的她，其實已經26歲了。

RPGツクール4

TEXT BY ALIDA TSUKURU

PS

生產商：	ASCII
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM×2
記憶：	3 BLOCKS
發售日：	2000年12月7日預定
RPG／對應DUALSHOCK	

RPG 創作室 4

新的世界……是要等待創造主的來臨…………

創造一隻自己希望的角色扮演遊戲

《RPG 創作室》——相信大家也曾聽過這遊戲吧？有不少人玩過一些RPG後，因不滿意當中的情節，以及可以使用的人物。到了最後人們便會尋找一些方法，創造令自己滿意的RPG，就是這樣《RPG 創作室》便誕生。它不需要任何程式或技術，更不需要支出大量的資金，就可以讓玩家創作自己理想的RPG。今集的《RPG 創作室 4》，將前作的缺點一一修改，讓玩家可以創作的可能性擴大，現在就來看看，今作新增的功能。

今作新增的功能

創造自己的世界(Map editor)

地圖的製作、在玩RPG的時候，基本上是不會理會地圖，不會覺得製作地圖是甚麼一回事，但是製作一隻遊戲，製作地圖是必要的一項，並會開始體會到製作地圖的辛酸。以前作《RPG 創作室 3》的Map editor來說，可以一格格來調整地圖，已算十分方便。不過今集更會設有圖層(layer)，這樣地圖會變得更有層次感，這樣、即使一些非常複雜的地圖(如：森林中的吊橋)也可以輕易製作。



創造自己的人物(Main character editor)

遊戲人物的創作、也是很多玩家關注的東西，相信大家都常聽到「誰是主角？」、「主角是怎樣的人？」等的說話。主角的強弱、可以學會的能力、性格、樣子以及他的生死，都是掌握在創作者的手裡。玩者可以把主角的名字改為自己的名字，又或是你喜愛的人。而今集的角色也附上有一幅相片，來顯示他的樣貌，若是不喜歡這些預設樣貌，也可自我創作。



創造自己的魔法(Magic editor)

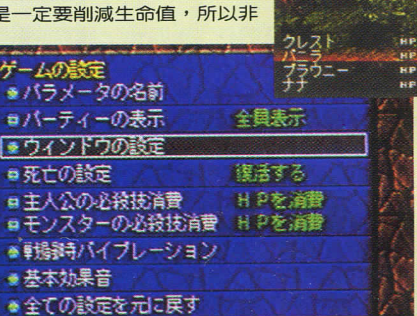
魔法可謂在眾多RPG中最重要的東西(當然也有沒有魔法的RPG存在)，不論是魔法師、魔法劍士及聖騎士，所以創作魔法也是必需的，而今集的「Magic editor」與前作有很大的分別，在過去魔法是只有一個實數的攻擊力，敵人害怕這魔法便有2倍的攻擊力，而不害怕即是0，是沒有1.5倍又或其他的倍數，變化不大，而今次的魔法創作，卻有十種屬性供選擇，魔法再不是以一個實數來計算攻擊力，以而是實數加變數。再加上能設立「合体魔法」和「召喚魔法」，要造出3D MOVIE來表示魔法效果都可以，怎樣！比前作更加完美。





創造自己的必殺技(Super combo editor)

有魔法師專用的魔法，自然就有戰士專用的必殺技，這技術往往會令到一些喜愛戰士的玩家而興奮，不過必殺技的用途通常都是一些英雄場合，就像前作般、使用必殺技是一定要削減生命值，所以非常不便，但今次就可以由創作者自由選擇消耗甚麼了。



另一隻創作室(Character 創作室)

連同《RPG創作室4》一起的另一隻CD-ROM，就是《Character 創作室》，這類型的軟件是首次以一隻光碟形式，在家庭遊戲機出現。顧名思義，它是用來製作角色的，除了角色之外，還會有魔法的演出和敵人的創作。不過所謂的製作就是要大家繪畫角色的模樣，大家亦可以利用繪畫出來的東西放在自己所製作的遊戲內，只要把Save Data放在《RPG創作室》內，自己所繪畫的人物可以成為遊戲中的主角，而自己設計的魔法演出及敵人的模樣亦可在遊戲中出現。這樣使到玩家更加自由製作自由的遊戲。

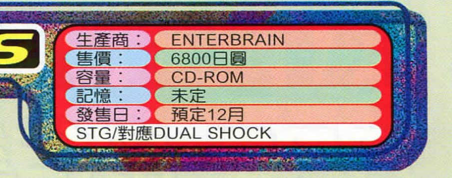




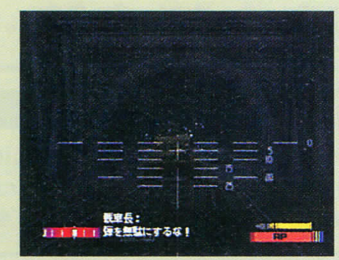


TEXT：MARKS

PANZER FRONT bis. 坦克大決戰







以超高的真實度，沒有難易度選擇而受到好評的模擬坦克遊戲—「PANZER FRONT」亦再次登場。玩者將會是戰車部隊，需要在操控坦克之餘，指揮部隊的其他坦克衝鋒陷陣。今集將會追加上集沒有收錄的坦克和新模式，而在模式方面，會有加入德軍坦克兵的戰鬥路線的STORY MODE和由玩者自行製作原創戰鬥狀態的CONSTRUCTIVE MODE。此外，今集更會修改一部份的坦克和一些細緻的地

STORY MODE





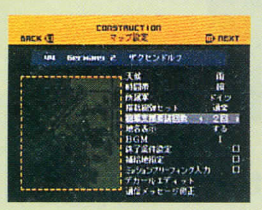
在STORY MODE的主角就是德軍坦克兵—Jutlaver。遊戲的流程就是以這個小人物開始，顯示他人生中的每一場戰役，玩者就是以這樣子進行故事，主角可能會參加一些歷史中較出名的入侵蘇聯、北非戰役等戰事。另外，任務與任務之間會以CG MOVIE來交代。

CONSTRUCTIVE MODE



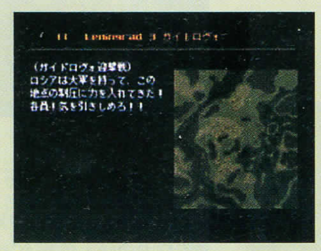
玩者自由創作原創戰鬥狀況和進行的模式。當中玩者可以選擇約50種的地圖，己軍和敵軍使用戰車。此外戰役中的作戰的勝利和敗北條件、戰鬥時的天氣變化、開戰時間等都可以由玩者自己設定。戰鬥中，所出現的通信MESSAGE和貼上坦克的貼紙均可自行製作。這樣玩者就可以進行現實中無法實現的大對決。

條件設定



這裡可以選擇自己所屬的軍隊，設定戰鬥時的天氣和時間。其中天氣和時間的設定會令到難易度產生很大的變化。除此之外，戰車可攜帶的砲彈數，而緊急時，可以要請多少次砲擊支援都同樣可以自由製作。從而可以弄出簡單製作而得到勝利爽快感，或是難易度高來測試自己能力等不同效果的任務。

MAP與戰車



戰鬥開始時的任務內容說明，以及簡單的提示畫面。這些表示性質的文章和戰鬥中出現的通信MESSAGE等亦可以製作。玩者利用MESSAGE可以在戰鬥中得到更多作為坦克部隊隊長來作出重要命令的資料。

MISSION完成



可以選擇的約50種地圖，而戰場的名字將會成為地圖的名字。坦克在一個地圖中出現的種類最多只得7種。戰鬥中最重要的坦克出現位置、進攻的路線、進攻的速度可以由玩者任意設定

Elephant





以VK4501(P)來改造的重型坦克。最大裝甲厚200mm的誇張厚度。車身後部設置了戰鬥室，而機關室就會移到前面。車內可以容納26發砲彈。此外，裝置了8.8cm的Pak43作為主砲，前面更另外追加100mm裝甲板。

Purging





裝備了90mmT7的美軍重型坦克。採用了Ford的V8 ENERGY，而且帶加入了TORCHONBAR SUSPENSION的新技術令驅動系統大幅地改良。完全將破壞力和機動力結合。這坦克是集當時美軍的坦克開發技術於大成的重型坦克。



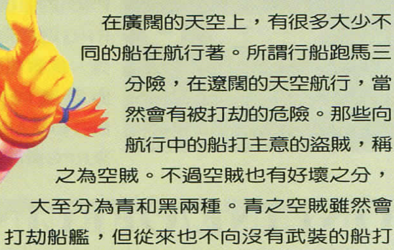
生產商：	SEGA
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM×1
記憶：	27 BLOCK
發售日：	9月14日
RPG/對應震動器/VGA	

空賊行家大揭秘



集合了《櫻大戰》和《FHANTASY STAR》的製作班底，SEGA的原創超大作RPG遊戲《ELERNAL ARCADIA》，終於宣佈了在9月14日發售。一直有留意本刊的讀者也應該知道，玩者飾演的是位正義的海盜「青之空賊」VYSE。懷著信念和熱誠的心，駕著屬於自己的飛空海盜船，翱翔廣闊的天空。敵人除了132期中介紹過的巴魯亞帝國的軍艦之外，還有青之空賊的宿敵「黑之空賊」，今期會為大家詳細介紹一下主角以外的「青之空賊」和「黑之空賊」。

青之空賊



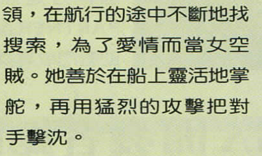
在廣闊的天空上，有很多大少不同的船在航行著。所謂行船跑馬三分險，在遼闊的天空航行，當然會有被打劫的危險。那些向航行中的船打主意的盜賊，稱之為空賊。不過空賊也有好壞之分，大至分為青和黑兩種。青之空賊雖然會打劫船艦，但從來也不向沒有武裝的船打主意，只會襲擊比自己力量更強的船艦，所以被稱為義賊。遊戲的主角VYSE所屬的空賊集團載爾家，便是屬於青之空賊，主角更常以要戰勝強敵和稱霸天空作為人生的目標。



美麗的女空賊古蘿妮



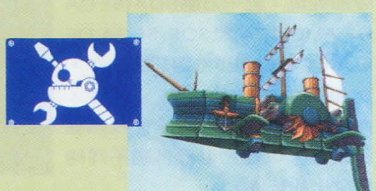
身為女性卻是保莉姆蘿絲號的船長，也是青之空賊首領的古蘿妮。她以前在旅途之中，遇上了一位令她神魂顛倒的男性。因為她要找到這位夢中情人，所以便成為了青之空賊的首領，在航行的途中不斷地找搜索，為了愛情而當女空賊。她善於在船上靈活地掌舵，再用猛烈的攻擊把對手擊沉。





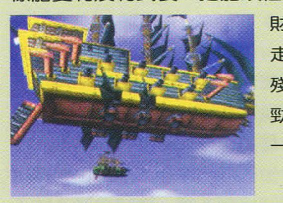
心地善良的空賊山次姆

與妻子和子女一起在瑪莉法古捷亞號上，到世界各處航行，是位心地善良的青之空賊首領。由於他是位機械工程的天才，因此空賊船也是自己製造的。他所設計的空賊船和其他的不同，是艘擁有獨特機械和蒸氣推動的船艦。



黑之空賊

黑之空賊與青之空賊的行為完全相反，是空中可怕的海盜。他們為了自己的欲望，會不擇手段地達到目的。他們並不會理會目標船隻有沒有武裝，把船攻佔後便會把所有財寶和食物搶走，有時連船上的人也不會放過，是極度兇殘無道的空賊。黑之空賊的攻擊力十分之強勁，由艦艇炮擊到接近戰鬥也顯得十分強，一般的船艦要把他們擊退並非易事。



黑髭空賊巴魯波亞

率領黑之空賊巴魯波亞一家的空賊首領，性格霸道和冷酷無情。他的空賊船保拉古比亞度號掛著黑色海盜帽標誌的旗，船身的顏色也和他的鬍鬚一樣黑色，還有裝備了很多台巨大的大砲，是艘攻擊力很高的空賊船。他喜歡襲擊那些無反抗之力的商船，把船上屯積的貨物和黃金搶走。



美食空賊多保拉

為了食盡世界中所有美味食物而生的黑之空賊，喜歡到處尋求珍貴美食的空賊首領。因此他喜歡攻擊那些運送食物的商船，把船上的珍饈百味搶奪過來自享。因為他不希望用炮擊把食物弄壞，所以會向目標船隻採用近距離戰鬥。GP





Text by 痴心



生產商：	SEGA
售價：	未定
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定今年發售
RPG／對應VGA、KEYBOARD、通信對戰	



經典RPG遊戲搬到網上戰鬥！



向者未來網絡世界進發的RPG

曾經開發《SONIC》的原班人馬正積極開發一款NETWORK RPG《PHANTASY STAR ONLINE》，為家庭遊戲開拓上網新紀元。在去年秋天GAME SHOW發表的DEMO映像已令人注目，而今年春天的GAME SHOW裡則更進一步向外界介紹此款ONLINE GAME，自4月以後都受到各大遊戲傳媒的報道。今次GamePlayers為各位讀者透露有關的最新映像，例如怪獸、角色、背景及形式設計等。最值得介紹的特點是本作最大特點，就是本作會在全世界同時發售，讓全世界各用家同時接駁上網，連結全球各地不同的GAME迷一同遊玩。





即時對話

本作《PSO》對應Dreamcast的keyboard，在遊戲中你可輸入所想表達的訊息，透過角色的口中隨意想說什麼便說什麼，角色所講的說話不會死板地重複。為了應付世界各國眾多不同語言，本作亦會對應語言翻譯。因考慮SEGA母公司最主要的顧客——日本市場，所以暫時開發者都著重於將歐美多國的語言即時翻譯做日文。



PS系列的歷史

在介紹遊戲系統之前，先說說本作品《PHANTASY STAR》系列的歷史吧！各位讀者不要以為看見「PS」兩個字就是一定代表什麼什麼Station，其實早在八十年代PS兩個英文字母已出現在遊戲界中，正是SEGA經典力作RPG《PHANTASY STAR》。過去的《PS》系列作品都有著一般RPG的元素——獨特的角色、怪獸等等東西，而且亦保傳RPG的傳統著重故事性的編排。今次所推出的《PSO》則會跳出一般RPG的框框，除了運用Dreamcast上網功能ONLINE遊玩之外，故事舞台、戰鬥模式及畫面都令人有耳目一新的感覺。正如SEGA的開發者所說，此作最重要的是帶給玩者們一個驚喜。





全世界同時發行！全世界同時ONLINE！

同一時間全球發行SEGA經典中的經典RPG遊戲《PHANTASY STAR》，今回將形式搬到網上ONLINE來進行。利用翻譯功能突破了世界各國的語言障礙，將日本、美國、歐洲各種不同的通訊環境連結起來，提供玩者前所未有的遊戲感覺的NETWORK PLAY。本作品的企劃及監督SEGA SONIC TEAM的見吉隆夫向遊戲迷們透露，此作品與以往一般著重故事性的RPG不同，開發者設計《PHANTASY STAR ONLINE》(以下簡稱PSO)的目標是希望能夠創造出一種嶄新的RPG遊戲形式，讓玩家有耳目一新的感受。玩者可與世界各地不同的人作為戰鬥對手或同伴，做到一種所謂LIVE ENTERTAINMENT的現場娛樂效果，為未來RPG發展出新的路向。



ONLINE/OFFLINE

除了ONLINE多人遊玩模式外，一人獨自OFFLINE遊玩亦可。OFFLINE遊玩時電腦會開啟人工智能，遊戲中的任務也會因而改變，所以不須擔心一人玩的時候遊戲無法進行。當然ONLINE 進行遊戲可玩性是更高，也正是本作品最精妙之處。在多人遊玩的時候可以有同伴加入協助，這比起一般典型RPG更優勝的地方是你可透過網上溝通與PARTNER互相合作，有需要時幫助戰鬥或尋找ITEM或出路。





全球SEGA開發者總動員！！

暫時可以說給遊戲迷聽的是開發情況已有接近兩成程度，SEGA公司上下的各個工作人員正在測試遊戲中不同設計部分及對實際有關網絡連接的問題，分幾個階段曾次逐部完成。另一方面SOA(SEGA OF AMERICA)及SOE(SEGA OF EUROPE)會同步進行翻譯工作，為遊戲中的角色名稱、對話、ITEM及武器等作出最全面及精確的闡釋，以迎合世界各國不同語言文化的玩者。



《PSO》的故事

人類為了找尋新大陸(惑星)開展了一個名為「PIONEER計劃」，在計劃開始的時候計劃當局派遣了無人駕駛的探測飛船到外太空裡探索。一日終於發現了新的惑星，名字叫拿告柯魯(ラグオル)。人類派出移民船PIONEER 1到該處實地堪察，確定星球上四周的安全。之後便開始建設移民據點CENTRAL DOME(セントラルドーム)，整頓移民生活的一切。7年之後，PIONEER 1邀請了第二艘移民太空船PIONEER 2到訪惑星。當PIONEER 2漸漸進入惑星上面的軌道之際，與CENTRAL DOME的通信聯絡發生問題，通信中途斷絕，然後突然掉落星球表面發生大爆炸。為了找出PIONEER 2大爆炸的原因，當地總督府聘請了一種稱為民間HUNTER的專業人仕派遣到拿告柯魯探查意外原因。玩者所扮演的角色就是總督府顧用的民間HUNTER，到拿告柯魯上面進行調查，但到了該處卻遇到了怪獸的襲擊。







有著各種變化的任務

移民使用由PIONEER 2發射出的轉送裝置，在惑星拿告柯魯降落，及後發生大爆炸，而PIONEER 1的成員亦被野生生物——狂暴怪獸襲擊。玩者在本遊戲中最主要的任務，就是在CENTRAL DOME的周邊進行調查，還要與野生生物戰鬥。調查範圍除了在CENTRAL DOME的內外，玩者可能還要到更偏遠的地方搜查，引發出不同事件的發生，要玩者執行不同的任務。



同伴協助

在《PSO》當中一個任務裡，最多可容納4個玩者同時遊玩，同伴在各種情況下均可給予玩者援助。在遊戲期間，角色可自由地移動。比方說一個人獨自到一處地方打敗敵人後，再回來加入同伴行列也可以。在某些場合中，更會有瞬間轉移的WARP特別場所，使角色高速移動到別的地方去。





角色說話對白可以任由玩者輸入，有什麼要說清楚的地方都可跟同伴講個明白。在沒有同伴的時候，獨自一人遊玩電腦會使用一種NON PLAYER CHARACTER(NPC)的人工智能自動調整遊戲中的內容，令內裡的角色擁有一定程度的思考能力。

角色

遊戲中每個角色都會有不同的職業，每個都有自己的特色及長處。一些喜歡遠距離的激光槍，有些喜歡使用「技術」。所謂技術相當於一般RPG中的魔法(在下文中有更詳盡介紹)，當中包括了攻擊、回復、攻擊輔助等3種類型。另外每個角色有著不同種族血統，髮色及體型等各具特性的特徵。





武器

此作品裡由傳統的刀劍兵器以至未來科技的槍械武器都有，混合這兩種不同風格的武器在遊戲之中，使內容更為科幻。武器亦可隨意交換、買賣，當然這都可跟ONLINE中的角色溝通交流意見。戰鬥畫面以REAL TIME即時動畫進行，以Dreamcast 128 BIT的圖像處理機能，角色每一個動作都表現得仔細分明。



技術

在《PHANTASY STAR》的世界裡，TECHNIC(テクニック)技術其實形式上類似一般RPG的魔法。

不過自古以來，魔法「MAGIC」給人的感覺是一種古老的神秘力量，須要擁有操控特殊力量的人(如魔法師)才能使用。技術則是一種透過鍛鍊便可以做到的技能，在遊戲中角色如能苦心鑽研的話便可使出一定威力的「技術」。



怪獸

從PIONEER 1報告在惑星拿告柯拿的怪異生物，有著強大的破壞力，威脅到惑星上的移民安危。開發人員悉心製作的MOTION CAPTURE，使怪獸及角色的動作流暢度極高，在REAL TIME戰鬥系統之下都表現得有使人震撼的感覺，帶比玩者無限的迫力。還有在本作中的敵人除了一般怪獸以外，還有機械型的敵人，集傳統及科技於一身。



TEXT ：咸旦仔

SEGA MARINE FISHING

セガマリンフィッシング

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM X 1
記憶：	未定
發售日：	預定10月19日

SLG / 對應魚桿、PURU PURU PACK、NETWORK

建造屬於自己的水族館

又一隻街機遊戲移植至DC上，相信大家對DC的機能有一定的信心吧！而今次是DC繼「GET BASS」後，另一隻出色的釣魚遊戲「SEGA MARINE FISHING」，本作除了保留原有的街機模式外，還增加了NETWORK對戰、MINI GAME等，另外，還能使DC專用魚桿，大大提高了遊戲的質素和樂趣。如此出色的作品大家又怎可錯過呀！

ARCADE MODE

這裏的遊戲方法基本上與街機一樣，在每一場比賽中都會一個標準分數，而每一條魚都有其指定的分數，只要玩者能釣起牠便能取得其分數，當然是釣得越多分數就越高，只要玩者能在限定時間來取得標準分數或更高分數的話，便可進級到下一舞台。

◆是時候拉牠上來了！



◆大家能否完成「ARCADE MODE」中的3個舞台嗎？

FREE FISHING MODE（フリーフィッシングモー）



◆要小心選擇魚勾的種類，否則想釣到魚都幾難。

顧名思義是供玩者任意選擇場地釣魚，在釣魚前大家須先選擇魚勾。魚勾的種類十分多並且各有不同特性，玩者須因應魚的特性和喜好來選擇適當的魚勾，否則要很難釣得大魚。當玩者釣到不同種類的大魚時，便可將他們放在自己的水族館中欣賞。

GIANT TREVALLY ロウニンアジ 61.86kg CATCH POINT 1100pts WEIGHT POINT 309pts TOTAL POINT 1356pts

◆好大條魚呀！

MINI GAME（ミニゲーム）

在這個模式中收集了各種不同的釣魚遊戲，如在限定時間內釣起最多的魚、在指定條件下釣得獨特的魚。當玩者能完成遊戲的話，就能取得隱藏道具於「FREE FISHING MODE」使用，而且完成的分數越高，所取得的道具便會越珍貴。

LINE OUT 4.5m DEPTH 2.9m 1'16" TOTAL POINT MIN MAX

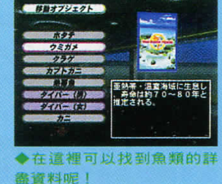
◆要小心留意魚的沖擊力。

BOTTLE MAIL（ボトルメール）

玩者可在這裏寫下你想講的說話，然後利用「SEGA NETWORK FISHING（セガマリンフィッシング）」傳送出去，而收件人方面是沒有特定的對象，玩者所送出的訊息將會在NETWORK世界中飄浮至一定時間後，電腦便自動選出收件對象。除此之外，本作還可以與世界各地的釣魚好手進行NETWORK對戰。

新增的水族館模式

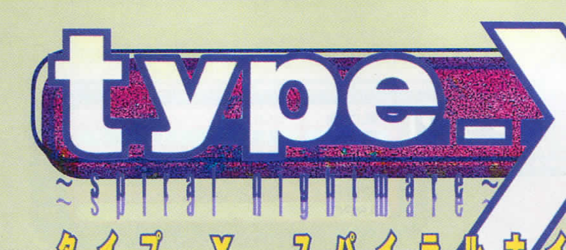
今次DC版中最吸引人之處，是在遊戲中增加了水族館模式，玩者只須在「FREE FISHING MODE（フリーフィッシングモー）」取得不同的道具，之後玩者便可將它放置在自己水族館中作裝飾之用。當然水族館又怎可沒有各種不同魚類，同樣玩者可將在「FREE FISHING MODE」中所釣得的魚類，放置在水族館欣賞。除此之外玩者還可在這模式中收看到許多特別道具的介紹，如UFO、MOAI像、金字塔等。


◆在這裡可以找到魚類的詳盡資料呢！


◆各種特別道具的資料都有。

◆水族館中你想到的魚都有呀！


◆美輪美奐的水族館，你想得到嗎？



Text by 痴心

DC

生產商：SEGA
售價：未定
容量：GD-ROM
記憶：未定
發售日：未定
AVG／對應振動器、VGA

恐怖的怪獸不要追來啊！

超絕美麗GRAPHIC的恐怖驚慄冒險遊戲「TYPE-X」，以未來火星基地為背景的故事，劇情講述幾個年青人的脫險經過。主角JOHANN在3D立體世界中一邊與怪獸戰鬥，一邊探索逃走路徑，過程緊張刺激，帶領玩者們經歷一場恐怖體驗！目前開發進展已完成了30%，暫時發售日和價格還未決定，但相信也會吸引不少喜好恐怖冒險遊戲（如BIO HAZARD）的玩家所垂青。



STORY

西曆2078年，航空技術人員JOHANN和JESSICA、ROD 3名同僚遠赴火星衛星軌道上研究用殖民地工作，他們到來的原因是為了把當地一個發生故障的渦輪機器修理。在搜尋事故的原因當中，竟然遇上了不知從何而來的怪獸！他們3人心想這些在火星上出現的怪物，究竟是外星來的生物？還是有人進行秘密研究製造出來的呢？幾個年青人抱著好奇心大著膽子在殖民地上進行探險調查，務求找出個答案來。

其實這些怪物生性殘忍，個個兇神惡煞，後來一遇上人類便會施以襲擊，研究室的設施都給他們搗亂破壞掉，火星基地裡所有人都陷入這危機之中，死傷無數。JOHANN等幾個生還者，受到這種死亡恐怖威脅之下，孤立無援地戰鬥著。為了擺脫這些怪物的追捕，他們決定從殖民火星基地中逃脫出來。玩者在遊戲中所飾演的角色就是操控JOHANN一邊與怪獸戰鬥一邊在火星中探險，找出逃走的路徑。在劇情中還會不斷遇上不同人物，從而取得更多的對怪獸事件的線索找出真相。



革命性的新系統

SYSTEM 1

含有戰略遊戲原素的INTERACTIVE BATTLE SYSTEM，戰鬥場面採用REAL TIME ACTION系統，以3D ADVENTURE戰鬥畫面來進行。怪獸的模樣會根據玩者的行動來變化，如被主角擊中後，牠身體一部分如手臂會被你轟掉出來。這使到本作的現場感覺提高，令到畫面中每一個場境都充滿驚人的迫力。玩者們還要留意地圖的指示，才可找出逃走路線脫險，所以幾時都要打醒十二分精神不容鬆懈。



SYSTEM 2

登場人物和主角每個都有著不可告人的秘密，每個都性格迴異，每一個人的行動都會影響到身邊或自己的感情變化。好像主角隨著感情的變動，面部表情也會有所變化。怪獸的表情及動作都非常細緻，呼吸和粘液流動著的型態等生物反應都一一具體地程現出來。





SYSTEM 3

主角打倒怪獸之後，可探取牠的DNA。其實在戰鬥中搜集到的DNA相當於一般寶物ITEM一樣，這些東西的用法就像《BIO HAZARD》一樣可將ITEM互相混合，成為一種更強力的用品或武器，製成有爆發或冷凍效果的彈藥，材料合成的彈藥威力更加可以增強數倍地上昇。另外DNA還可以組成特殊的攻擊或可召喚的魔法類型武器。



JOHANN 年齡20歲





身型高大，一頭紅髮就是JOHANN的標記。喜歡機械和女孩子的他年少有為，雖然是一名普通技術員，但對人生的價值觀抱有研究態度，常為人生的矛盾而苦惱。他對宇宙充滿夢想，一直都希望能夠在星際中奔馳。機緣之下他當上技術員到達殖民地，遇上曲折的故事。

JESSICA 19歲



工廠廠長的女兒，一幅爽朗活潑的性子。在別人眼中，她是一個「男人頭」的TOM BOY，常常表現出剛強的一面。雖然表面上性格一貫漫不經心的她，卻是有一樁心事埋藏在思緒之中——對JOHANN的傾慕。

ROD 28歲

原本是宇宙船飛行員，駕駛空中交通工具甚有心得。在派遣到火星基地上的眾多技術人員中，也是他唯一擁有太空工作經驗，能獨自在無重狀態中行動。擁有熱血性格的ROD，鍛鍊得一身強健的體魄，是個性剛烈的大男孩。GP



TEXT：MARKS

The Bouncer

PS2

發行商：	SQUARE
售價：	未定
容量：	DVD-COM
記憶：	未定
發售日：	預定2000年
ARPG	

敵人與建設

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer バウンサー™

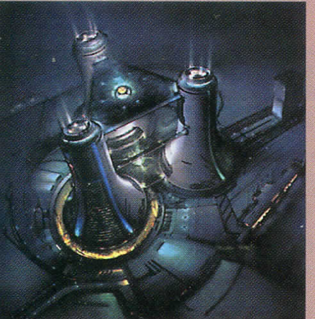


由SQUARE和Dream Factory共同開發的ACTION RPG—「The Bouncer」，自去年發表後，一直而來都是發表只有一段遊戲片段，而對遊戲本身的內容一次也沒有提及過。最近SQUARE終於打破一直的沉默，正式向外公開有關資料，繼上次的四位主角的介紹，相信各位都再次對這個遊戲拾回不少信心，不過今期所介紹將會是故事中不可缺少的敵對組織—MIKADO GROUP其中一部份資料，而且更有在遊戲中出場兩名奸角。

Bouncer的設定

由於「Bouncer」的故事設定是設定在漆黑的晚上，所以遊戲開始時會在陰暗的環境下進行一場又一場的激烈戰鬥。從今次SQUARE公開的MIKADO BUILDING插圖中可以看到向四周照耀的光線卻剛好形成了一個光和暗的對比效果。此外，公開的資料中還有MIKADO列車、AIR CARRIER的設定插圖。

MIKADO BUILDING



進行大規模宇宙開發事業的MIKADO GROUP興建了一座象徵他們的總公司大樓。整座大樓共分為三大塔，而其中一座就是穿梭機發射的專用火箭塔。最近，MIKADO發表為了宇宙開發而進行的穿梭機發射後，不久便發生了誘拐Dominique的事件，



而究竟這件事與發射計劃又有何關係呢？



TRAIN

在晚上由中央站至MIKADO BUILDING運送貨物的MIKADO專用列車，而所付運的是容量等貨物。此外，大樓方面亦有連接專用車站的通道，不過MIKADO為何需要如此緊密的關係，難道列車所付運的中有一些是不能曝光的貨物。



AIR CARRIER

這部飛行器就是警衛在MIKADO BUILDING中使用的AIR CARRIER，能夠在垂直飛上高300米的MIKADO BUILDING最頂層，同時亦可以在大樓中的狹窄縫隙中靈活地飛行。此外，筆者相信這種AIR CARRIER在受到突發事件發生時，會有另一個功能—截擊或追截等，在遊戲中三位主角將會使用AIR CARRIER來抵達高層。





無月



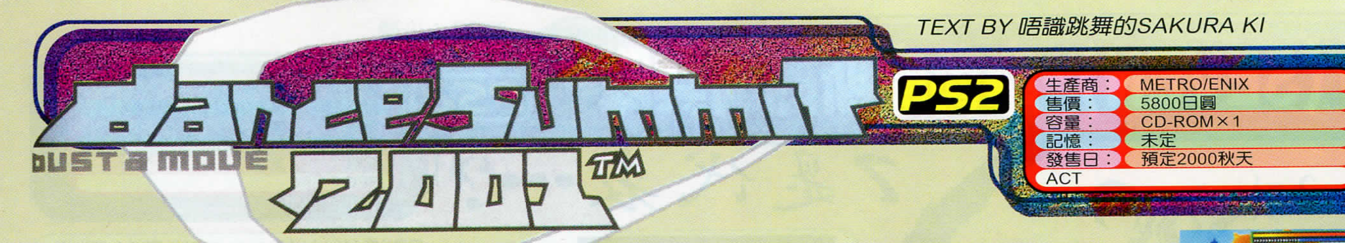
不會隨便聽到他說話的MIKADO特殊工作部隊隊長—無月除了眼、口、頭頂之外，全身都被包裹著。穿上這種由護甲到鞋完全包裹身體服飾的無月其實是一個身體經過改造的忍者，而擁有人類不能到達的運動能力。他與同樣是改造人的部下負責誘拐Dominique。年齡估計30歲，身高180cm。

ECHIDNA



她就是MIKADO GROUP之中的女幹部。她那討厭失敗而高自信心的性格都可以從外表看到。全身由火紅包裹著，及蛇皮迷你裙的性感FASHION，完全配合了那「角」型的髮型。到底她的過去怎樣影響故事呢？年齡25歲，身高166cm。

TEXT BY 唔識跳舞的SAKURA KI



生產商：	METRO/ENIX
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM×1
記憶：	未定
發售日：	預定2000秋天
ACT	

PS跳舞名作系列PS2登場



當BEATMANIA興起音樂遊戲熱潮的時候，不知道大家還記不記得在PS之上，ENIX曾經推出過一個跳舞遊戲《BUST A MOVE》。當大家看到遊戲和BEATMANIA的玩法完全不同時，會發現遊戲以新穎的玩法去吸引玩者。現在該遊戲系列的新作宣佈在PS2登場，雖然不是使用DVD去製作，不過以PS2的機能，遊戲的畫面和音效必定會大幅度升級。喜歡音樂節拍遊戲和該系列的讀者要留意。

遊戲大幅度升級

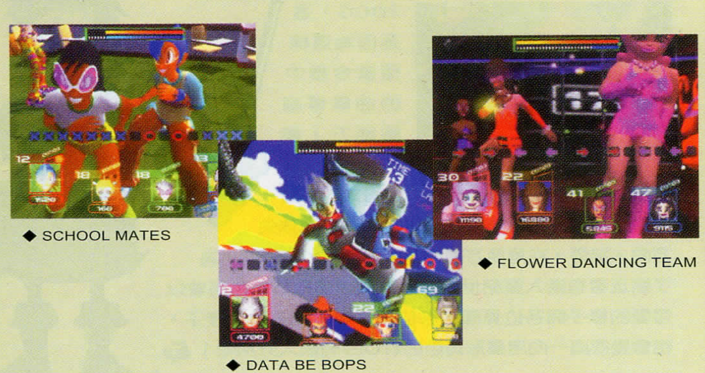
《BUST A MOVE》推出續集之後已經過了不少時間，可是一直也沒有它的續篇的消息，想不到遊戲的第三彈會在PS2上登場。今集的改變十分之大，無論畫面、系統和人設，也有很多地方改變了。遊戲的基本玩法仍是和前作一樣，玩者隨著音樂節奏，看著畫面上出現的指令系，再準確地輸入，遊戲中的DANCER便會跳起舞來。不過除了這玩法之外，其他的改變令人實在看不出是《BUST A MOVE》系列的作品。





DANCER介紹

現階段公佈了三隊供玩者選擇的隊伍，分別有SCHOOL MATES、DATA BE BOPS和FLOWER DANCING TEAM。三隊也是由四位組員組成，而且每個組員和隊伍也各有不同的特色。SCHOOL MATES是由四位中學生所組成，為了要學校承認他們的學部，於是便參加了DANCE SUMMIT的比賽。至於DATE BE BOPS是為了能通過KITA2001的跳舞遊戲，因此便參加了比賽。最後的FLOWER DANCING TEAM由4位來自超一流企業的OL組成，在星期五的黃昏後，她們便會變成DANCER。為了要表現自己，於是便四人組隊參加比賽。雖然廠商現在只公佈了三隊，但相信一定不止這個數目，只要有最新的消息，本刊一定會為大家作詳細的介紹。



◆ SCHOOL MATES

◆ FLOWER DANCING TEAM

◆ DATA BE BOPS

COMBINATION DANCE

今集和前作比較，最大的改變是由以前一人對一人的BATTLE DANCE，變為現在一隊四人跳舞組合。玩者會為四人輪流輸入指令，完成之後四人便會跳一段熱舞給玩者觀看，跳完之後又再輪到玩者輸入指令。另外今集採用了四個人跳舞，除了在觀賞角度上比較好看之外，還有新加入的COMBINATION DANCE系統。當玩者看到畫面之上出現心形的符號，玩者便可以按任何的掣輸入指令，這時DANCER們便會跳出一些合作的舞步，只要多些按到這些心形符號的話，玩者所得的分數也會相對地提高。



◆ 和隊友做出合作的舞步



◆ 要留意畫面上的心型符號

搶先系統

就算在那一隊，每位DANCER也希望可以有SOLE的機會。由於喜歡跳舞的人也有這樣的需要，因此開發公司的製作人員，便加設了一個搶先系統。當四個人在跳舞的時候，玩者輸入指令的時間也有差距。只要有人輸入的時候較為準確的話，那人便會稍為佔先，而且畫面影著他的時間也比較多。如果情況繼續下去的話，整個畫面也會被他所佔，其他三位隊員便會被縮在一角，這種情況會很悲慘。不過只要輸入的時間準確的話，四個人一起跳才會更加好看。

◆ SOLE的時候

◆ 畫面不斷出現一個人

TEXT：小璘

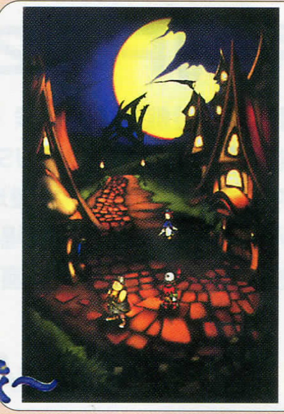
7(SEVEN)~摩魯摩斯的騎兵隊~

PS2

製造商：	NAMCO
發售日：	預定2000年冬季發售
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
RPG	

7是代表…？





Namco即將推出的RPG遊戲除了有《Tales of Eternia》外，於今年冬季還會推出一套名為《7(SEVEN)~摩魯摩斯的騎兵隊~》，亦即是這次要為各位介紹的作品。本作將會與《TOE》不同，因為它會於PlayStation2推出，還會利用DVD-ROM製作；除此之外，當中的故事內容會以較童話手法來表達。以DVD的優質畫面，再加上吸引的故事，各位一定不要錯過啊！

故事內容



先為各位介紹一下本作的故事內容，顧名意義，本作是一個與「7」有關的遊戲，而「7」就是代表七位勇者，他們為了得到和平而與妖怪作戰。故事是發生在很久以前，當時於厄拉連度之大地上發生了很大的災難，巨大得人們除了等待世界末日的來臨外，就並沒有他法。在這人心惶惶的時候，有兩位創造世界的御使出現了，他倆分別找出了七位勇士及賜給其武器，讓他們能夠有能力對付令世界滅亡的妖怪們……



經過時間的流逝，人民得到七位勇士的保護下，已經渡過了一段長時間的和平生活。不過在最近的日子裡，妖怪又再次出來搗亂，令人民再次進入惶恐之中。為了令世界回復本來和平，勇者們又要再次出戰？



戰鬥系統



本作所使用的戰鬥系統，是名為「Rotation Battle System」(以下簡稱為「RBS」)，其特別之處是能讓玩者在戰鬥中，自由決定角色的排陣位置，從而更加得心應手，不用因為固定於特定位置上而令角色造成不利條件。



在戰鬥時，戰場會以4行3列的範圍作為己方的位置，雖然總共有12格位置，但是每次戰鬥最多只能夠有7位角色出戰。至於「RBS」的效用，就是玩者能夠於戰鬥前為角色進行配置，當進入戰鬥時，玩者能夠於每個回合完結後選擇「Stay」或者「Rotate」。「Stay」是代表不改變角色的配置，「Rotate」則是代表進行配置，若選擇它時，所有同伴會向前一列移動，而最前一列的同伴，就會調到最後一列。

前後列的分別



究竟能夠調到每一列有何好處呢？其實將己方的位置分為三列，是因為每一列也有不同的特性。首先前列是有利於攻擊，若角色在這一列中使用攻擊的話，便能將攻擊效果發至最大；中列是有利用防禦，當角色於此列中受到敵人攻擊時，所受到的傷害就會減輕；後列是有利於回復，在位於前列的角色之HP值減至很低時，假如進行「Rotate」的話，就能讓他們調到後列，這樣將能夠對這些角色作出生命保障。另外，在本作中將會有職業之分，不同的職業能夠配合不同的配置，從而令攻擊、防禦和回復都有相異的效果，非常重要。

美麗的CG



由於Namco首次於PlayStation2推出遊戲，所以製作人員就看準了畫面提昇這一點，在本作中除了會顧及遊戲性外，還會留意遊戲畫面。本作的遊戲畫面並非用3D立體Polygon來構成，而用了2DCG，這是因為這樣便會令當中的曲線等細緻地方，能夠充分地表達出來；同時又不用讓玩者因為轉換視點，而令自己迷失方向。另外，在角色方面亦同樣會用2DCG表達，為了給玩者有進入童話世界般，遊戲中的每位角色將會以可愛的樣子與各位見面。各位單是看本作主角的樣子，也會覺得與一向用美形角色的《TOE》有很大分別吧！ GP



*圖片為開發中畫面

經典一刻・永遠保留！！



20世紀經典日本偶像圖鑑

Japan 1999-2000年版 夏之號 愛藏本

HOT TOP IDOL 2000

隨書免費附送：

「藤原紀香」50 × 70cm 巨型性感海報

為大家留住偶像們最經典一刻……

深田恭子
藤原紀香
常盤貴子
松隆子
田中麗奈
廣末涼子
加藤愛
本上真奈美
宇多田光
濱崎步
鈴木亞美
SPEED
優香
酒井若菜
釋由美子

木村拓哉
瀧澤秀明
竹野內豐
金城武
反町隆史
福山雅治
KinKi Kids
GLAY
V6
SMAP
……未能盡錄！！

特別專題：
春季日劇精選推介
2000年『夏季日劇全攻略』

7月20日出版

1999-2000年版 夏之號・愛藏本
Japan HOT TOP IDOL 2000 $25 20-07-2000
20世紀經典日本偶像圖鑑

只售 $25

By: SAKURA KI

SPAWN®

In The Demon's Hand

DC	
生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM×1
記憶：	2 BLOCK
發售日：	發售中
ACT/對應震動器/VGA BOX	

再生俠DC再生

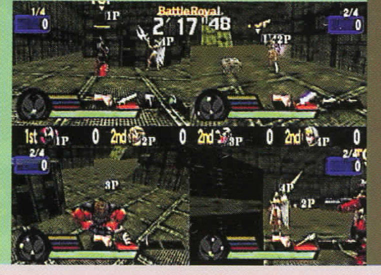
最近幾年美國有一本非常受歡迎的漫畫SPAWN(再生俠)，以殘忍，暴力和血腥作為漫畫的賣點。之後更加被夢工場荷里活拍成電影，這作品受歡迎程度可見一班。CAPCOM有見及此，在較早之前利用SEGA的NAOMI底版，開發了《SPAWN IN THE DEMON'S HAND》這個動作遊戲。由於遊戲的操作簡易，又可以與敵人殺個天昏地暗，那種爽快的感覺令到遊戲很受歡迎。這個用NAOMI開發的遊戲，會被移植到DC是理所當然的一件事。不過遊戲在街機上的優點，將會被完全移植過來，並且加入了更多優點到DC版中。

從地獄回歸的戰士

SPAWN的正確名稱是HELL SPAWN，他是魔界第八層的主人MALEBOLGIA所創造出來的戰士。也是侵占天界時使用精兵的將軍，要數百年才會出現一個有能力成為SPAWN的人出現。當地上優秀的特工AL SIMMONS被人用陰謀殺害之後，他的靈魂被送到魔界之內。雖然他的肉體不存，可是由於它的意念非常強大，而且極度希望和妻子再會。大魔王MALEBOLGIA看準這點，把他變成為SPAWN並且送回地上。不過他的思想卻被SPAWN所侵占，並不知道自己是誰，只憑潛意式的思念，向著他原本的家出發，可是等待他的卻是殘酷的現實。他死後五年，妻子和他的好朋友結了婚，令他唯一的家也變成泡影，自己也沒有可以回的地方。不過命運並沒有這樣便放過他，終日被來自魔界的監視者、MAFIA、警察和CIA等人追迫著，甚至天界的天使們也派使者來追殺他。不知自己是誰？也不知道自己的為何而活？成為什麼也不知道而繼續戰鬥下去的DARK HERO。

獨特的遊戲系統

遊戲的目的是要玩者控制選擇了的角色，利用移動、攻擊、跳、轉換武器和變更視點這些基本操作，把版圖內的敵人打倒。除此之外，還有兩項很新的遊戲規則。第一，在遊戲的限制時間之內，玩者可以無限次重生(重生要扣減時間)，直至時間完結或完成該版。另外由於遊戲可以4P的關係，因此便要以點數來決勝負。把最高分的對手打倒可得4分，打倒不是最高分的對手可得2分，迫使對手跌下陷阱而死得1分，但如果隊制時打倒拍擋扣2分，自己打死自己扣3分。時間完結後以最高分的為勝利者。



POWER UP 最重要

遊戲進行之時，玩者只要把一些例如木箱和鐵筒等特別物件破壞，便可以取得一些POWER UP道具。分別有增加攻擊力的紅色球，增加防禦力的藍色球，SPEED UP的黃色球和回復所有能源的綠色球。玩者只要取得這些顏色球，畫面左下方的能力計便會增加，最多可以增加到四格。但如果玩者的角色被人攻擊或者死亡，之前收集回來的顏色球便會留在死亡的地方。要是被對手搶了的話，玩者便要重新收集了。





十二位基本角色

遊戲可供玩者選擇的角色，有主角SPAWN和其他十位街機出現的角色，再加上一位DC版的原創人物——AL SIMMONS，他是主角SPAWN前生。除了這十二位一開始便可以使用的角色之外，還有十六位隱藏角色可供選擇，但玩者需要用某些角色爆了機後才可以使用。

闇之彷徨者 SPAWN



生前是一名警員，由於被人暗殺，便以魔王手下的姿態復活。可以裝備機槍和手榴彈等武器，還有數種特殊攻擊，是故事的主角。與敵人保持距離後用槍是基本的攻擊方法，機動力和防守力比較平均的角色。

鐵鍊攻擊	空手時按X+A OR R
JUMP UP	X+A+B OR R+B
雙槍	裝備兩枝相同的槍

美麗的暗殺者 JESSICA.P



把生前的SPAWN暗殺的就是她，是位美麗的殺手。雖然她的樣貌漂亮，不過性格極其殘忍冷酷，喜歡看到獵物痛苦的樣子。她的攻擊力雖然不高，不過由於擁有超強的機動力，還有手持雙槍的快速連發，是位很強的角色。

SPIRAL UPPER CUT	空手時按X+A後，再按X OR R
DASH攻擊	手持雙槍時按兩次方向後，再按X
JALL KICK	裝備槍時按X+A OR R

「神」製造的刺客 REDEEMER





被天界的科學陣捉了的地球人，把他洗腦改做後成為刺殺SPAWN的刺客，手腕可以自由變化攻擊。擁有消耗能源的特殊技，也有吸收敵人能源的特殊技，是位非常強勁的刺客。

吸收能源	使用SPEAR ARM時按X+A OR R
BOMB FINAL	使用GUN ARM時按X+A OR R(會消耗一定能源)
DASH HOMING	空手時按X+A OR R(會消耗一定能源)

正義的私家偵探 SAM



因為看到警察機關的腐敗，所以成為了私家偵探的前刑警，雖然身體肥胖卻擁有智慧的類型，懂得體力回復等方便的特殊能力。雖然機動力比較差，不過角色的攻擊力很強，火箭炮可以三連發，手槍的攻擊範圍也很大。

體力回復	空手時按X+A OR R
CRAZY POWER	體力變得很少時會發怒
武器發現	把各種物件打破後會有武器出現

煉獄之魔人 BRIMSTON



和SPAWN一樣在魔王的策略之下，從地獄的深處復活過來的死人。為了找尋自己所愛的人，把自己的感情化為殺戮的火炎。裝備兩刃時攻擊變得更廣，接近戰超強的角色。變身後會POWER UP，但是變身是會扣減能源。

FRAME SHELL	空手時按X+A OR R
第二形態	X+A+B OR R+B
HELL FINAL	第二形態時按X+A OR R(會消耗所有能源)

殺人CYBORG TREMOR





由MAFIA開發的戰鬥工具，利用普通人改造而成，是人工製造的怪物。攻擊力強勁的身體攻擊，最適合接近戰和中距離的角色，但不能裝備槍和劍等武器。

ZOOM PUNCH	裝備CROW時按A+X
DOUBLE ZOOM	裝備兩個CROW時按A+X
SUPER ARMOR DASH	空手時按A+X

射擊之名手 TWITCH

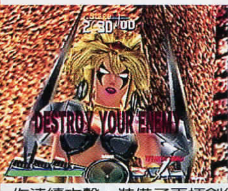


冷靜沉著而且射擊技術一流，是位心地善良的男人，和SAM有著同事的關係。他的射擊能力可以成為一流的狙擊手，是位主要以遠距離攻擊的角色。裝備了長距離狙擊槍後，可以使用狙擊特殊攻擊。

SNIPER STYLE	裝備了狙擊槍之後，只要玩者不按任何的掣，角色便會在敵人的雷達上消失，跟著便可以進行遠距離狙擊。

天界的獵人 TIFFANY





自認是天界最強的獵人，血氣極度旺盛的鬥天使。為了要証明自己的實力，便向來自地獄的SPAWN襲擊。雖然攻擊力低，但其速度可令她作連續攻擊，裝備了兩柄劍後攻擊力更強。

TORNADO SWORD	X+A後按X OR R後按X
空中DASH	跳起後按X+A OR R
二刀流	裝備相同的劍

惡魔之道化師 CLOWN





外表滑稽但性格兇殘，真正身份是魔王派來的惡魔BIO RAIDER。最初只是個搞笑的角色，不過在變身BIO RAIDER後變得十分強勁。

MAGIC HARD PUNCH	空手時按X+A OR R
BIO RAIDER變身	X+A+B OR R+B(變身中會消耗能源)
HELL FIRE	變身之後WEAPON CHANGE再按X+A

不死身之大魔道師 COGLIOSTRO



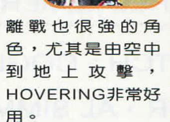
超越了不知道有多少世紀仍繼續活下去，為了探索打倒魔王之道的大魔道師，他本身也是被大魔王從地獄中復活過來的人。和其他的角色不同，是位善於使用魔法的角色，遠或近距離攻擊也可以。

回復	綠色手時按X+A OR R
FIRE BALL	綠色手時跳起後按X
FIRE KNIFE	橙色手時跳起後按X

白色的殺戮天使 GRACE







希望和自己所愛的人再一次見面而復活，可是身體已經成為了天界的女戰士。接近戰和中距離戰也很強的角色，尤其是由空中到地上攻擊，HOVERING非常好用。

SPARK ARROW	裝備NORMAL LANCE時按X+A OR R
TORNADO TURN	裝備BATTLE LANCE時按X+A OR R
HOVERING	跳起後連續按X

悲慘命運的特工 AL SIMMONS





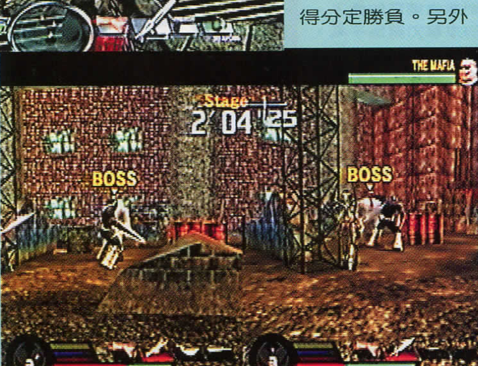
即使對任務存有問題但也照樣實行的秘密特工，是主角SPAWN的前身。這個角色是DC版的原創人物。槍火攻擊實力超群，怪不得能成為SPAWN那樣強。

三連彈MISSILE LAUNCHER	裝備MISSILE LAUNCHER時按A
HAND GRENADE・RAIN	裝備手榴彈時按X+A OR R
KNIFE SLUSH・COMBO	空手時連按X+A OR R

ARCADE



遊戲會完全承繼了街機的玩法，有BOSS ATTACT MODE、TEAM ROYAL MODE和TEAM BATTLE MODE。前者是遊戲的故事模式，其餘兩項模式的玩法也是互相廝殺，以得分定勝負。另外除了前者只可以兩人同時玩之外，其餘兩項也可以四人一起玩，除了熱鬧和刺激之外，還可以考驗一下朋友之間的友情。



TOURNAMENT

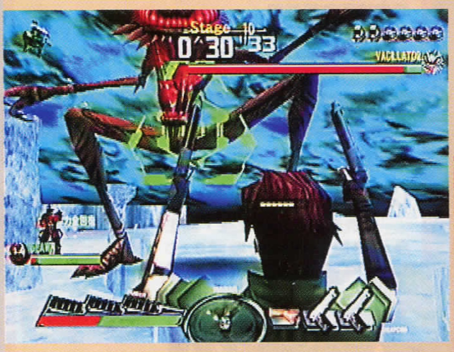
DC版的原創遊戲模式，玩者可以選擇TEAM BATTLE TOURNAMENT或者BATTLE ROYAL TOURNAMENT。兩個模式也只可以1P進行，TEAM BATTLE TOURNAMENT可以和電腦聯手拍擋，打對手的隊伍打倒，取得合計分數高過對手隊伍便贏，跟著便可以進級。BATTLE ROYAL TOURNAMENT要玩者單獨和其如三位對手戰鬥，取得最高分數便算贏，不過如果要進級的話，必先要取得足夠的點數才可。





各式各樣的地形

遊戲除了人物角色豐富之外，版畫方面也十分之多。先不講對戰模式中可以選擇的地形，只是BOSS ATTACT MODE中會出現的STAGE也有很多。包括第一版的紐約地下路，第二版的地下水路和直昇機坪，第三版的競技場，第四版的森林墓地，第五版的人體研究所和熔礦爐，第七版的岩石和砂漠，再加上熔岩和冰原，實在是版畫豐富的遊戲。





BOSS ATTACT MODE

遊戲中的主要模式，玩者可以選擇1P或2P進行遊戲。還可以1P和電腦合作。選擇1P和2P時，遊戲的流程會有所不同。1P只要玩七版便可以爆機，但2P或和電腦合作便要完成10版才可以爆機。另外，十二個基本的角色也會分為三類型。分別是天界、地上界和魔界三種。根據玩者所選擇的角色，遊戲進行期間的分岐也有不同。

天界	TIFFANY、GRACE、REDEEMER
地上界	SPAWN、SAM、TWITCH、COGLIOSTRO、P.JESSICA、TREMOR、AL SIMMONS
魔界	CLOWN、BRIMSTONE

BOSS ATTACK MODE流程



BOSS攻略

THE MAFIA

打倒數隻嘍囉後便會出現，由於是最初的STAGE，因此他的攻擊力很低，適合玩者適應一下玩法。最佳的攻略方法是遠距離鎗火攻擊，或利用較長的武器也可以。



THE CURSE

比較THE MAFIA強一點的BOSS，但是要留意它的近距離攻擊。要是被它接近後，利用倒地起身後少許無敵時間離開，在遠距離用鎗火把它收拾。



SOLEIL

速度和攻擊力也很強的BOSS，是個序盤中的強敵，正面向她挑戰只有捱打的份兒。玩者應該盡量收集SPEED UP的道具，利用她攻擊後的空位攻擊，要留意她的嘍囉也很強。



VANDALIZER

攻擊力超強的BOSS，不要胡亂接近它。玩者必須要盡量收集LEVEL UP的寶物，無論速度、攻擊力和防禦力也需要收集，待它停下來的時候再集中攻擊



CYGOR

速度十分之快，加上攻擊力超強，是個麻煩的敵人。由於它會出現在森林的版圖之內，因此玩者可以利用山上的戰鬥來避開它身邊的嘍囉。



ADMONISHER

他會使用高性能的機關槍向玩者襲擊，不過他身邊的玩者卻不是太強。玩者應該多利用角色的特殊能力，再配合遠距離攻擊。



OVERTKILL

這傢伙的攻擊力超強，攻擊方法和VANDALIZER差不多，攻略的方法也相同。最勝的重點在於玩者要盡快收集寶物。



VAPORIZER

如果玩者被它接近的話，玩者會相當麻煩，因此玩者要和它保持一定距離後攻擊。利用它噴出石化氣體的時候用橫向迴避後攻擊。



VINDICATOR

它的行動和攻擊方法與VAPORIZER相似，攻略的方法也相同。當玩者提高了機動力之後，玩者可以利用橫向迴避之後，接近它的側身作攻擊。



BLACK BRIMSTONE

這位BOSS的攻擊力和機動力等也很平均，只要和拍擋好好聯手的話，要打倒它並非太難。不過玩者要留意這版的地形，一不少心掉下火熔岩漿便會死亡。



VACILLATOR

這傢伙的攻擊方法和行為與VAPORIZER和VINDICATOR相似，攻略方法也是一樣。不過玩者要留意它的嘍囉數目很多，會比較麻煩。



GATE KEEPER

攻擊力和速度也是超級一流，普通一擊也可以取命的BOSS，再加上這版的地形很危險，一不少心掉下去便會死亡。利用倒地後的無敵時間迴避和攻擊，與拍擋合作也很重要。



MALEBOLGIA

地獄第八層的魔王，是SPAWN的創造者，想利用SPAWN等的戰士向天界挑戰。只要小心迴避它從口噴出的火柱，並不太難打的最後BOSS。



GP

PS
PS2
DC
N64

Now On Sale



Text by MS

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	4800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	3 BLOCK
發售日：	2000年8月10日
FIG	

全技表

將《VAMPIRE》、《VAMPIRE HUNTER》和《VAMPIRE SAVIOR》集於一身的它，共有三種不同的模式選擇，從而配合不同的玩家，由於各角色在各模式的出招法不同，所以先來一個全技表(技表為角色面向右方時)。(GC專用：GUARD CANCEL專用／SB：SPECIAL BAR／空中可：空中可以使出／可儲：出招時可以儲著／起上：被打DOWN後起身時／V專用：VAMPIRE TYPE專用／H專用：HUNTER TYPE專用／S專用：SAVIOR TYPE專用／S2專用：SAVIOR 2 TYPE專用)Gp

JEDAH（ジェダ）

VAMPIRE TYPE

必殺技

DIO＝SEGA	↓↘→+K(空中可)
NERO＝FATIKA	↓↙←+P(空中可)
IRA＝SUPINTA	空中→↘↓↙←+K
IRA＝PIANO	IRA＝SUPINTA後按P
SUN・PASSER	近敵時→↘↓↙←+中或重K
SUPUREZIO	→↓↘(GC專用)

EX必殺技

PUROVA＝DI＝SERUVO	←↙↓↘→+KK，之後K

HUNTER TYPE

必殺技

DIO＝SEGA	↓↘→+K(空中可)
NERO＝FATIKA	↓↙←+P(空中可)
IRA＝SUPINTA	空中→↘↓↙←+K
IRA＝PIANO	IRA＝SUPINTA後按P
SUN・PASSER	近敵時→↘↓↙←+中或重K
SUPUREZIO	→↓↘(GC專用)

EX必殺技

FINARE＝ROCSO	↓↓+PP
PUROVA＝DI＝SERUVO	←↙↓↘→+KK，之後K

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

DIO＝SEGA	↓↘→+K(空中可)
NERO＝FATIKA	↓↙←+P(空中可)
IRA＝SUPINTA	空中→↘↓↙←+K
IRA＝PIANO	IRA＝SUPINTA後按P
SUN・PASSER	近敵時→↘↓↙←+中或重K
※SUPUREZIO	→↓↘(GC專用)

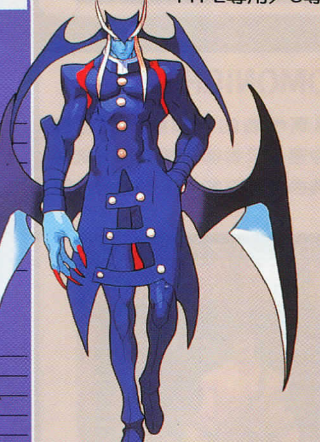
EX必殺技

FINARE＝ROCSO	↓↓+PP
PUROVA＝DI＝SERUVO	←↙↓↘→+KK，之後K
SANTOARIO	←↓↙+KK(S2專用)

※ 為SAVIOR 2的通常技

特殊技

DASH軌道變化	DASH中↓或↑(V／H專用)
BALLZO＝PERDON	空中→→



BULLETA（バレッタ）

VAMPIRE TYPE

必殺技

上段SMILE&MISSILE	↓↘→+P
下段SMILE&MISSILE	↓↘→+K
HAPPY&MISSILE	空中↓↘→+P
CHEER&FIRE	→↓↘+P
SHYNESS&STRIKE	↓↙←+P(可儲)
SENTIMENTAL TYPHOON	近敵時→↘↓↙←+中或重P
JEALOUSY&FAKE	→↓↘+K(GC專用)

EX必殺技

BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→+KK

HUNTER TYPE

必殺技

上段SMILE&MISSILE	↓↘→+P
下段SMILE&MISSILE	↓↘→+K
HAPPY&MISSILE	空中↓↘→+P
CHEER&FIRE	→↓↘+P
SHYNESS&STRIKE	↓↙←+P(可儲)
SENTIMENTAL TYPHOON	近敵時→↘↓↙←+中或重P
JEALOUSY&FAKE	→↓↘+K(GC專用)

EX必殺技

COOL HUNTING	←↙↓↘→+PP
BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

上段SMILE&MISSILE	←儲→+P
下段SMILE&MISSILE	←儲→+K
HAPPY&MISSILE	↓儲↑+P
CHEER&FIRE	→↓↘+P
SHYNESS&STRIKE	↓↙←+P(可儲)
SENTIMENTAL TYPHOON	近敵時→↘↓↙←+中或重P
JEALOUSY&FAKE	→↓↘+K(GC專用)

EX必殺技

COOL HUNTING	←↙↓↘→+PP
BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→+KK
APPLE FOR YOU	近敵時→↘↓↙←+KK
DOM & BOM	←↓↙+KK(S2專用)

特殊技

二段JUMP	跳躍中↑
TELL ME WHY	↓+KKK

Q-BEE（キュービー）

VAMPIRE TYPE

必殺技

Sxp	K連打(空中可)
C→R	←↙↓↘→+P(空中可)
△A	↓↙←+K(空中可)
O.M.	近敵時→↘↓↙←+中或重P
R.M.	→↓↘+K(GC專用)

EX必殺技

+B	←↙↓↘→+KK(空中可)

HUNTER TYPE

必殺技

Sxp	K連打(空中可)
C→R	←↙↓↘→+P(空中可)
△A	↓↙←+K(空中可)
O.M.	近敵時→↘↓↙←+中或重P
R.M.	→↓↘+K(GC專用)

EX必殺技

QJ	→↓↘+PP(空中可)
+B	←↙↓↘→+KK(空中可)

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

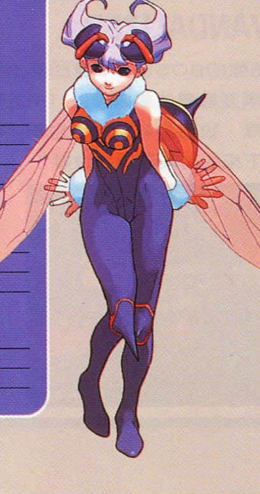
Sxp	K連打(空中可)
C→R	←↙↓↘→+P(空中可)
△A	↓↙←+K(空中可)
O.M.	近敵時→↘↓↙←+中或重P
R.M.	→↓↘+K(GC專用)

EX必殺技

QJ	→↓↘+PP(空中可)
+B	←↙↓↘→+KK(空中可)
i2	←↙↓+KK(S2專用)

特殊技

浮遊	跳躍中↑不放
空中DASH	空中→→(V／H專用)
HOMING DASH	空中→→(S／S2專用)



LILITH（リリス）

VAMPIRE TYPE

必殺技	
SOUL FLASH	↓↘→+P
空中SOUL FLASH	空中↓↘→+P
SHINNING BLADE	→↓↘+P
MERRY TURN	↓↙←+K
MYSTIC ARROW	→↘↓↙←+P

EX必殺技	
LUMINOUS ILLUSION	輕P、輕P、→、中P、重P

HUNTER TYPE

必殺技	
SOUL FLASH	↓↘→+P
空中SOUL FLASH	空中↓↘→+P
SHINNING BLADE	→↓↘+P
MERRY TURN	↓↙←+K
空中MERRY TURN	空中↓↙←+K
MYSTIC ARROW	→↘↓↙←+P

EX必殺技	
SPLENDOR LOVE	→↓↘+KK
LUMINOUS ILLUSION	輕P、輕P、→、中P、重P(空中可)

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技	
SOUL FLASH	↓↘→+P
空中SOUL FLASH	空中↓↘→+P
SHINNING BLADE	→↓↘+P
MERRY TURN	↓↙←+K
空中MERRY TURN	空中↓↙←+K(S2專用)
MYSTIC ARROW	→↘↓↙←+P

EX必殺技	
SPLENDOR LOVE	→↓↘+KK
LUMINOUS ILLUSION	輕P、輕P、→、中P、重P(空中可)
GLOOMY PUPPET SHOW	←↙↓↘→+KK(SB需要兩行)

特殊技

HIGH JUMP	↓↑(S／S2專用)
空中DASH	跳躍中→→(V／H專用)

DONOVAN(ドノヴァン)

VAMPIRE TYPE

必殺技	
KIRSCHWASSER RED	用同一威力的P+K
KIRSCHWASSER RED	刺中時用同一威力的P+K(空中可)
EFREET SWORD	→↓↘+P
BIZZARD SWORD	←↙↓↘→+P
LIGHTING SWORD	←↓↙+P
SWORD CLAP	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技	
CHANGE IMMORTAL	中P、輕P、←、輕K、中K

HUNTER TYPE

必殺技	
KIRSCHWASSER RED	用同一威力的P+K
KIRSCHWASSER RED	刺中時用同一威力的P+K(空中可)
EFREET SWORD	→↓↘+P
BIZZARD SWORD	←↙↓↘→+P
LIGHTING SWORD	←↓↙+P
SWORD CLAP	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技	
BREATH OF DEATH	←↙↓↘→+K
CHANGE IMMORTAL	中P、輕P、←、輕K、中K

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技	
KIRSCHWASSER RED(出劍)	↓↙←+K
KIRSCHWASSER RED(收劍)	↓↙←+K(空中可)
KIRSCHWASSER RED(落雷)	在(出劍)時↓↙←+P
EFREET SWORD	→↓↘+P
BIZZARD SWORD	←↙↓↘→+P
LIGHTING SWORD	←↓↙+P
SWORD CLAP	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技	
BREATH OF DEATH	←↙↓↘→+K
CHANGE IMMORTAL	中P、輕P、←、輕K、中K
SLASH RED	←↓↙+KK(S2專用)

PHOBOS（フォボス）

VAMPIRE TYPE

必殺技	
PLUS BEAM	↓↘→+P或K
MIGHT LAUNCHER	↓↙←+P
CIRCUIT SCRUBBER	近敵時→↘↓↙←+中或重P
REFLECT WALL	→↓↘+P(GC專用／空中可)

HUNTER TYPE

必殺技	
PLUS BEAM	↓↘→+P
MIGHT LAUNCHER	↓↘→+K
CIRCUIT SCRUBBER	近敵時→↘↓↙←+中或重P
REFLECT WALL	→↓↘+P(GC專用／空中可)
GENOCIDE VULCAN	←↓↙+P

EX必殺技	
CONFUSIONER	→↓↘+KK
FINAL GUARDIAN	→↘↓↙←+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技	
PLUS BEAM	↓↘→+P或K
MIGHT LAUNCHER	↓↙←+P(空中可)
CIRCUIT SCRUBBER	近敵時→↘↓↙←+中或重P
REFLECT WALL	→↓↘+P(GC專用／空中可)
GENOCIDE VULCAN	空中↓↙←+K

EX必殺技	
ERASING SPHERE	←↓↙+KK
FINAL GUARDIAN β	→↓↘+KK
LAY OF DOOM	→↓↘+PP(S2專用)

特殊技

空中DASH	空中→→或←←
浮游	空中↑

LEI-LEI（レイレイ）

VAMPIRE TYPE

必殺技	
暗器砲	↓↘→+P
返響器	↓↙←+P(空中可)
旋風舞	→↓↘+P(空中可)
放天擊	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技	
天雷破	輕K、重K、中P、中P、↑

HUNTER TYPE

必殺技	
暗器砲	↓↘→+P
返響器	↓↙←+P(空中可)
旋風舞	→↓↘+P(空中可)
放天擊	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技	
天雷破	輕K、重K、中P、中P、↑
地靈刀	←↙↓↘→+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技	
暗器砲	↓↘→+P
返響器	↓↙←+P(空中可)
旋風舞	→↓↘+P(空中可)
放天擊	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技	
地靈刀	←↙↓↘→+KK
天雷破	輕K、重K、中P、中P、↑
中華彈	←↙↓↘→+PP

特殊技

空中DASH	空中→→或←←

PYRON（パイロン）

VAMPIRE TYPE

必殺技	
SOUL SMASHER	↓↘→+P
空中SOUL SMASHER	空中↑↗→+P
ZODIAC FIRE	→↓↘+P
ORBITER BRAZE	空中↓↙←+K
PLANET BURNING	近敵時→↘↓↙←+中或重P
GALAXY TRIP	←↓↙+P或K(空中可)

HUNTER TYPE

必殺技	
SOUL SMASHER	↓↘→+P
空中SOUL SMASHER	空中↑↗→+P
ZODIAC FIRE	↓↘+P
ORBITER BRAZE	空中↓↙←+K
PLANET BURNING	近敵時→↘↓↙←+中或重P
GALAXY TRIP	←↓↙+P或K(空中可)

EX必殺技	
COSMOS DISRUPTION	←↙↓↘→+PP

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技	
SOUL SMASHER	↓↘→+P
空中SOUL SMASHER	空中↓↘→+P
ZODIAC FIRE	→↓↘+P
ORBITER BRAZE	空中↓↙←+K
PLANET BURNING	近敵時→↘↓↙←+中或重P
GALAXY TRIP	←↓↙+P或K(空中可)

EX必殺技	
COSMOS DISRUPTION	←↙↓↘→+PP
BAILD HELL	→↓↘+KK(空中可)
SHINNING GEMINI	↓→↘+P(S2專用)

PS
PS2
DC
N64

Now On Sale



DEMITRI（デミトリ）

VAMPIRE TYPE

必殺技

- CHAOS FLARE ↓↘→+P
- 空中CHAOS FLARE 空中↓↘→+P
- DEMON CRADLE →↓↘+P
- BAT SPIN ↓↙←+K
- 空中BAT SPIN 空中↓↙←+K
- NEGATIVE STOLEN 近敵時控桿迴轉一圈+中或重P

EX必殺技

- MIDNIGHT PLEASE ↓→↘+PPP

HUNTER TYPE

必殺技

- CHAOS FLARE ↓↘→+P
- 空中CHAOS FLARE 空中↓↘→+P
- DEMON CRADLE →↓↘+P
- BAT SPIN ↓↙←+K
- 空中BAT SPIN 空中↓↙←+K
- NEGATIVE STOLEN 近敵時控桿迴轉一圈+中或重P

EX必殺技

- MIDNIGHT PLEASE ↓→↘+PP
- DEMON BLAST ↓→↘+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

- CHAOS FLARE ↓↘→+P
- 空中CHAOS FLARE 空中↓↘→+P
- DEMON CRADLE →↓↘+P
- BAT SPIN ↓↙←+K
- 空中BAT SPIN 空中↓↙←+K
- NEGATIVE STOLEN 近敵時控桿迴轉一圈+中或重P

EX必殺技

- DEMON BLAST ↓→↘+KK
- MIDNIGHT PLEASE ↓→↘+PP
- MIDNIGHT PLEASURE 輕P、中P、→、中K、中K(SB需要兩行)
- DARK SIDE MASTER ←↓↙+KK(S2專用)



GALLON（ガロン）

VAMPIRE TYPE

必殺技

- BEAST CANNON(地上) ↓↘→+P
- BEAST CANNON(對空) →↓↘+P
- BEAST CANNON(空中) 空中↓↘→+P
- CLIMB RAZOR ↓↑+K
- WILD CIRCULAR 近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

- BEAST CANNON(地上) ←↙↓↘→+PP
- BEAST CANNON(對空) ↓↙↗+PP
- BEAST CANNON(空中) 空中↖←↙↓↘+PP

HUNTER TYPE

必殺技

- BEAST CANNON(地上) ↓↘→+K
- BEAST CANNON(對空) →↓↘+P
- BEAST CANNON(空中) 空中↗→↘+P
- CLIMB RAZOR ↓↑+K
- MILLION FLICKER ←↓↙+P
- WILD CIRCULAR 近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

- DRAGON CANNON →↘↓↙←+PP
- MIRAGE BODY ←↙↓↘→+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

- BEAST CANNON(地上) ↓↘→+P
- BEAST CANNON(對空) →↓↘+P
- BEAST CANNON(空中) 空中↓↘→+P
- CLIMB RAZOR ↓↑+K
- MILLION FLICKER ↓↙←+K
- WILD CIRCULAR 近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

- DRAGON CANNON ←↙↓↘→+KK(S專用)
- DRAGON CANNON ←↙↓↘→+PP(S2專用)
- MIRAGE BODY ←↙↓↘→+KK(S2專用)
- MOMENT SLICE 輕P、中P、→、輕K、中K

特殊技

- QUICK MOVE ↓+KKK
- DASH中斷 按DASH逆轉的方向

ZABEL（ザベル）

VAMPIRE TYPE

必殺技

- DEATH HURRICAN ↓↙←+K(空中可)
- SKULL JAVELIN 在DOWN中↓↑+K
- SKULL PUNISH 近敵時↓↘→↑+中或重P
- HELL'S GATE ←↙↓↘→+K

EX必殺技

- EVIL SCREAM →←+PPP
- DEATH VOLTAGE →↘↓↙←+KK

HUNTER TYPE

必殺技

- DEATH HURRICAN ↓↙←+K(空中可)
- SKULL STING ↓↑+K(空中可)
- SKULL PUNISH 近敵時→↘↓↙←+P
- HELL'S GATE ←↙↓↘→+K

EX必殺技

- EVIL SCREAM →←+PPP
- DEATH VOLTAGE →↘↓↙←+KK
- HELL DUNK →↓↘+PP

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

- DEATH HURRICAN ↓↙←+K(空中可)
- SKULL STING ↓↑+K(空中可)
- SKULL PUNISH 近敵時→↘↓↙←+中或重P
- HELL'S GATE ←↙↓↘→+K
- DEATH PHRASE →↓↘+K(GC專用)

EX必殺技

- EVIL SCREAM →←+PP
- DEATH VOLTAGE →↘↓↙←+KK(空中可)
- HELL DUNK →↓↘+PP
- ULTIMATE UNDEAD ←↓↙+KK(S2專用)

特殊技

- 空中DASH 空中→→或←←

FELICIA（フェリシア）

VAMPIRE TYPE

必殺技

- SAND SPLASH ↓↘→+P
- ROLLING BUCKLER ↓↘→+P，之後P
- ROLLING SCRATCH ↓↘→+P，之後連打P
- DELTA KICK →↓↙+K
- HELL CAT 近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

- DANCING FLASH ←↙↓↘→+PPP

HUNTER TYPE

必殺技

- SAND SPLASH ↓↘→+K
- ROLLING BUCKLER ↓↘→+P，之後P
- ROLLING SCRATCH ↓↘→+P，之後連打P
- DELTA KICK ←↓↙+K
- HELL CAT 近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

- DANCING FLASH ←↙↓↘→+PP
- PLEASE HELP ME ←↙↓↘→+KK

SAVIOR &SAVIOR 2 TYPE

必殺技

- ROLLING BUCKLER ↓↘→+P，之後P
- DELTA KICK →↓↘+P
- HELL CAT 近敵時→↘↓↙←+中或重K
- CAT SPIKE →↓↘+P

EX必殺技

- DANCING FLASH ←↙↓↘→+PP
- PLEASE HELP ME ←↙↓↘→+KK
- KITTY · THE · HELPER ←↓↙+K

特殊技

- 頭乘 跳上敵人的頭上
- WALL CLUTCH 接近版邊時←
- DASH中斷 按DASH逆轉的方向
- EX CHARGE ↓↓+KK
- TOY TOUCH 敵人被打DOWN時↓↓+P

AULBATH（オルバス）

VAMPIRE TYPE

必殺技

- POISON BREATH ←↙↓↘→+K
- SCREW JET ←→+K
- TRICK FISH BACK DASH中、K
- SONIC WAVE ↓↘→+P
- CRYSTAL LANCER 近敵時→↘↓↙←+P
- GEMS ANGER 近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

- AQUA SPREAD →↘↓+PPP或KKK

HUNTER TYPE

必殺技

- POISON BREATH ↓↘→+P
- SCREW JET ←→+K
- TRICK FISH BACK DASH中、K
- SONIC WAVE ↓↘→+P
- CRYSTAL LANCER 近敵時→↘↓↙←中或重P
- GEMS ANGER 近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

- AQUA SPREAD →↘↓+PP或KK
- SEA RAGE ←↙↓↘→+PP
- WATER JAIL →↓↘+PP
- DIRECT SCISSORS ↓↓+PP(SB需要三行)

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

- POISON BREATH ←儲→+K
- TRICK FISH →↓↘+K或BACK DASH中、K
- SONIC WAVE ←儲→+P
- CRYSTAL LANCER 近敵時→↘↓↙←中或重P
- GEMS ANGER 近敵時→↘↓↙←+中或重K

EX必殺技

- AQUA SPREAD →↘↓↙+PP或KK
- SEA RAGE ←↙↓↘→+PP
- WATER JAIL →↓↘+PP
- DIRECT SCISSORS ↓↓+PP(SB需要三行)

VICTOR（ビクトル）

VAMPIRE TYPE

必殺技

GYRO CRUSH	↓↙←→+P
GIGA BURN	↓↙←+K
GIGA BUSTER	←儲→+K
GRAVITION KNUCKLE	用P的投技前立即↓↑+P
HYPER GIGA BUSTER	↙↗+K
GIGA HAMMER	←儲→+P
MEGA SHOCK	近敵時↓↘→中或重K
MEGA SPIKE	近敵時控桿迴轉一圈+PPP

EX必殺技

THUNDER BREAK	↓儲↑+PP或PPP
MEGA FORELID	←儲→+PPP

HUNTER TYPE

必殺技

GYRO CRUSH	↓↙←+P
GIGA BURN	↓↙←+K
GIGA BUSTER	←儲→+K
GRAVITION KNUCKLE	用P的投技前立即↓↑+P
GIGA HAMMER	←儲→+P
MEGA SHOCK	近敵時↓↘→中或重K
MEGA SPIKE	近敵時控桿迴轉一圈+中或重P

EX必殺技

THUNDER BREAK	↓儲↑+PP
GREAT GERDENHEIM	←↙↓↘→+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

GYRO CRUSH	↓↙←+P
MEGA STICK	↓儲↑+P
GIGA BURN	→↓↘+K
MEGA FORELID	←儲→+P
GIGA BUSTER	←儲→+K(S2專用)
GRAVITION KNUCKLE	用P的投技前立即↓↑+P
MEGA SHOCK	近敵時↓↘→輕、中或重K
MEGA SPIKE	近敵時控桿迴轉一圈+中或重P

EX必殺技

THUNDER BREAK	↓儲↑+KK
GREAT GERDENHEIM	←↙↓↘→+KK(S2專用)
GIGA BRUIT	→↓↘+PP(S2專用)
GERDENHEIM3	近敵時控桿迴轉兩圈+KK

特殊技

MINIMUM STEP	↓+KKK



MORRIGAN（モリガン）

VAMPIRE TYPE

必殺技

SOUL FIST	↓↘→+P
空中SOUL FIST	空中↑↗→+P
SHADOW BLADE	→↓↘+P
VECTOR DRAIN	近敵時→↘↓↙←+中或重P
SHELL KICK	跳躍中↓↙←+K

EX必殺技

DARKNESS ILLUSION	輕P、輕P、→、輕K、重P
VALKYRIE TURN	→↘↓↙←+K，之後P或K(空中可)

HUNTER TYPE

必殺技

SOUL FIST	↓↘→+P
空中SOUL FIST	空中↑↗→+P
SHADOW BLADE	→↓↘+P
VECTOR DRAIN	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技

DARKNESS ILLUSION	輕P、輕P、→、輕K、重P(空中可)
VALKYRIE TURN	→↘↓↙←+K，之後P或K(空中可)
ASTRAL VISION	輕P、輕P、→、中P、重P

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

SOUL FIST	↓↘→+P
空中SOUL FIST	空中↓↘→+P
SHADOW BLADE	→↓↘+P
VECTOR DRAIN	近敵時→↘↓↙←+中或重P

EX必殺技

DARKNESS ILLUSION	輕P、輕P、→、輕K、重P(空中可)
VALKYRIE TURN	→↘↓↙←+K，之後P或K
ASTRAL VISION	輕P、輕P、→、中P、重P(空中可)(S2專用)
FINISHING SHOWER	中P、輕P、←、輕K、中K
CRYPTIC NEEDLE	→、重P、中P、輕P、→

特殊技

VERTICAL DASH	在↑↑或↑↗向前、↑↖向後(S/S2專用)

ANAKARIS

VAMPIRE TYPE

必殺技

言靈返(吸收)	→↘↓↙←+P(空中可)
言靈返(吐出)	↓↘→+K
棺之舞	PPP或KKK
王家之制裁	空中→↙↓↘+P
COBRA BLOW	→←→+P
MIRRA DROP	↓↘→+P

EX必殺技

PHARAOH MAGIC	中K、輕P、↓、輕K、中P

HUNTER TYPE

必殺技

言靈返(吸收)	↓↙←+P(空中可)
言靈返(吐出)	↓↘→+P(空中可)
棺之舞	按同一威力的P+K
王家之制裁	空中↓↘→+P
COBRA BLOW	←→+P
MIRRA DROP	↓↘→+P

EX必殺技

PHARAOH MAGIC	中K、輕P、↓、輕K、中P
PHARAOH SPLIT	輕P、輕P、↓、中K、強K
奈落之穴	←↙↓↘→+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

言靈返(吸收)	↓↙←+P(空中可)
言靈返(吐出)	↓↘→+P(空中可)
棺之舞	↓↓+P或K(空中可)
王家之制裁	空中↓↘→+P
COBRA BLOW	←→+P
MIRRA DROP	↓↘→+P
奈落之穴	→↓↘+KK
真實之教	→↓↘+PP(GC專用)(S專用)

EX必殺技

PHARAOH MAGIC	中K、輕P、↓、輕K、中P(空中可)
PHARAOH SPLIT	輕P、輕P、↓、中K、強K(S專用)
奈落之穴	←↙↓↘→+KK
PHARAOH SALVAGE	重K、中P、↓、中K、重P (空中可、SB需要兩行)
真實之教	→↓↘+PP(GC專用／S2專用)

特殊技

大行進	背部對著畫面進作BACK DASH
三段JUMP	跳躍中↑
空中浮遊	垂直跳中↑

BISHAMON（ビシャモン）

VAMPIRE TYPE

必殺技

鬼炎斬	→↓↘+K(只限起上時或跳起時落地的一瞬)
空中絡魂	垂直跳中↑↗→+P
撥刃	←↙↓↘→+P
辻疾風	在撥刃或絡魂擊中後↓↘→+P
返刃	在撥刃擊中後↓↙←+P
切捨御免	近敵時→↘↓↙←+中或重P
上段居合切	←儲→+P
下段居合切	←儲→+K
上段拔刃	←儲→←→+PP(ES專用)
上段拔刃	←儲→←→+KK(ES專用)

EX必殺技

鬼首捻	→↘↓↙←+PP

HUNTER TYPE

必殺技

鬼炎斬	→↓↘+P(只限起上時或跳起時落地的一瞬)
空中絡魂	空中↑↗→+P
撥刃	←↙↓↘→+P
辻疾風	在撥刃或絡魂擊中後↓↘→+P
返刃	在撥刃擊中後←+P
切捨御免	近敵時控桿迴轉一圈+P
上段居合切	←儲→+P
下段居合切	←儲→+K

EX必殺技

鬼首捻	→↘↓↙←+PP
逮斬	←↙↓↘→+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

鬼炎斬	→↓↘+P(只限起上時或跳起時落地的一瞬)
絡魂	←↙↓↘→+P
空中絡魂	空中←↙↓↘→+P
魂寄	絡魂擊中後←+P
辻疾風	在撥刃或絡魂擊中後↓↘→+P
切捨御免	近敵時控桿迴轉一圈+P
上段居合切	←儲→+P
下段居合切	←儲→+K

EX必殺技

鬼首捻	→↘↓↙←+PP
閻魔石	←↙↓↘→+KK
晉首殺	敵人被打DOWN時↓↓+PP

SASQUATCH（サスカッチ）

VAMPIRE TYPE

必殺技

BIG TYPHOON	→↓↘+K
BIG TOWERS	↓↓+PPP
BIG SWING	近敵時控桿迴轉一圈+中或重K
BIG SNOW	↙↓↘→+P
BIG BLANCH	近敵時↓↙←+中或重P
BIG SHEIK	近敵時→↘↓+中或重P

EX必殺技

BIG FREEZER	↓↘→+PPP

HUNTER TYPE

必殺技

BIG TYPHOON	→↓↘+K
BIG TOWERS	↓↓+P
BIG SWING	近敵時控桿迴轉一圈+中或重K
BIG SNOW	↓↘→+P
BIG BLANCH	近敵時→↘↓↙←+中或重P
BIG CYCLONE	↓↙←+K

EX必殺技

BIG FREEZER	←↙↓↘→+PP
BIG EISBAHN	←↙↓↘→+KK

SAVIOR & SAVIOR 2 TYPE

必殺技

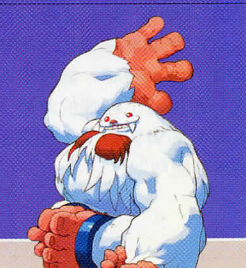
BIG TYPHOON	→↓↘+K
BIG TOWERS	↓↓+P
BIG SWING	近敵時控桿迴轉一圈+K
BIG BREATH	↓↘→+P
BIG SNOW	↓↘→+P
BIG BLANCH	近敵時→↘↓↙←+中或重P
BIG BLOW	→↓↘+P

EX必殺技

BIG FREEZER	←↙↓↘→+PP
BIG EISBAHN	←↙↓↘→+KK
BIG SLEDGE	近敵時控桿迴轉兩圈+KK
BIG TRAP	←↙↓↘→+挑釁 (輕K+START)
BIG RESISTOR	←↓↙+KK(S2專用)

特殊技

DASH中斷	按DASH逆轉的方向



PS PS2 DC N64

Now On Sale

TEXT BY唔識跳舞的SAKURA KI



DC

生產商：	SNK
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM×1
記憶：	8 BLOCK
發售日：	發售中
ACT	

提到SNK這一間製作遊戲的公司，相關會有很多人立即便聯想到《餓狼傳說》、《龍虎之拳》和《拳皇》系列等的作品，全是一些盛極一時的格鬥佳作。這間以製作格鬥遊戲爲主的公司，隨著格鬥遊戲熱潮退減之後，也要和其他的製作公司一樣，不斷嘗試製作新類型的遊戲。務求能在競爭激烈的遊戲界殺出一條血路。因爲有這種的原因，所以SNK便向著現今比較流行的音樂遊戲著手，開發出一個漫畫式的音樂節拍遊戲《COOL COOL TOON》。



全新音樂節拍遊戲

RHYTHM COMIC遊戲

SNK首個製作的音樂節拍遊戲，但根據廠商所公佈的類型，《COOL COOL TOON》是一個節奏漫畫遊戲(RHYTHM COMIC)。玩者要跟著節拍按掣，成功打完整首歌，並且還剩足夠的能源便可過關。遊戲雖然是以立體多邊型表現，不過有著一種卡通的風格。遊戲中的人物設計非常有趣，有一點像最近《JET SET RADIO》那美國漫畫的風格。隨此之外，遊戲的背景中的物件和街道等，也是由多邊形造成的。那種色彩繽紛的顏色，令人看到後也感到十分快樂。



新穎的操作方法

現時一般的音樂節拍遊戲，操作的方法多數也是一些從上至下，或者由下至上，當符號到了指定的地方時，玩者便要按入適當的掣。不過遊戲的玩法是全新的，利用畫面上的大圓圈輸入指令。圓圈之內會出現玩者要輸入的掣，同時會出現節奏圈。隨著節奏圈收窄，節奏圈會由紅色變成白色。玩者只要在圓圈消失之前按掣便可以。輸入時間會有好壞，由最差的POOR、OKEY、NICE到最好的COOL。當玩者連續也能按到COOL的話，便可以增加能源。只要完成一首歌，有一定程度的能源便可以過關。但如果玩者不停地MISS，到所有能源也被扣掉之後，便會GAME OVER。另外，除了之前提到的節奏圈輸入法之外，還有一種要控制ANALOG把游標掃過的一連串在大圓上的小圓圈，當那條節奏線到達那些小圓圈的時候，玩者按著節奏和拍子，掃過那些小圓圈便可以。





進入電視跳餐勁

開始進行遊戲的時候，玩者可以選擇主角為男孩子或女孩子。故事講述主角在自己的房間內看電視，正想轉換頻道的時候。突然從充滿雪花的電視畫面之中，跳出一隻好像兔仔的可愛生物，還把主角帶進電視世界之中。在那可愛的生物YUSA的家居住，並且一起練習跳那COOL COOL DANCE。在那世界之中，玩者可以購買和更換不同款式的衣服之外，走到街上和人家跳COOL COOL DANCE。遊戲除了故事模式之外，還有可以作對戰的模式，聽著那些在故事模式中出現過的歌曲，好好和對手「跳餐勁」。





多種模式

遊戲除了有故事模式之外，還有SINGLE FLITZ。玩者只要在故事模式中完成那些版圖，玩者可以選擇曾經遇過的敵人，和電腦作對跳。另外，DUEL FLITZ可以供玩者和朋友對戰，DOUBLE FLITZ可以和朋友一起協力跳。最後，SNK除了在DC之上推出這個RHYTHM COMIC作品之外，還在NEOGEO POCKET上推出對應作品《COOL COOL JAM》。玩者可以把兩邊不同的人物上載或下載，使玩者能量快可以玩齊所有的人物。GP





ドグウ戦紀

TEXT BY SAKURA KI

土偶戰紀～霸王～ 新穎的戰棋遊戲

DC

生產商：	VICTOR
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM×1
記憶：	2 BLOCK
發售日：	發售中
ACT/對應震動器/VGA BOX	



「土偶」給人神秘和不可思議的感覺，在人類的歷史中，不少古代的遺跡中也有發現各式各樣的土偶。有不少人認為以當時人類的文明，是無法造出那些巨大的土偶，因此便傳說這些是由外星人遺留下來的東西。筆者今次為大家介紹的《土偶戰紀~霸王~》，便是以那些土偶為題材新穎的SLG戰棋遊戲。運用不同屬性和類型的土偶，在不同地形和環境狀況之下，利用高明的策略和神的指引下，把所有的侵略者消滅。

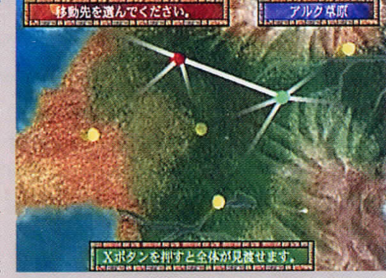
MU國的預言



能夠操縱不同物質的元素，結合自然精神文化的MU國(ムー)。在十數年前，被從外星而來的力比魯軍(ニビル軍)侵略。力比魯軍以壓倒性的科學力和軍事力量，在這個星球的勢力迅速擴散。一向愛好和平和沒有任何軍備的MU國人民，一直被力比魯軍追迫著。MU國自古流傳的書藉之中，記載著一段預言：「當炎之星燃燒的火變紅之年，在火之月，神之子降臨之時，大地裂開，大海起伏，天空發怒，川河折騰，生物受著飢餓之苦，星球的所有東西也會死絕」。然而這個預言已經實現起來，因為在力比魯國貪婪的資源採掘下，星球的氣象環境急速變化和地軸歪曲，現在星之命運也危在旦夕。正當MU國的公主夢姆(ムンム)在十三歲的生日，需要在風之祭壇上接受洗禮。就在同一時間，力比魯軍向MU國的根據地部拉神殿(トゥーラ神殿)襲擊，並且把狄亞瑪度女王(ティアマト女王)捉去。知道了事情後的夢姆公主，決議向力比魯軍戰鬥，把狄亞瑪度女王救回來。



AVG部份



遊戲主要會分為AVG部份和戰鬥部份，首先要說明AVG部份。除了會交代清楚故事的發展之外，還可以控制夢姆的飛空艇到地圖上的各個地方。然後在一些可以發掘的地方，找尋可以強化土偶的元素，但不是每個地方也可以發掘的。另外，當玩者到達了一些城堡，可以進入「女王之間」或「神官之間」。女王之間可以提供玩者把各地發掘出來的元素，與可以召喚的土偶溶合強化。不過戰鬥時要召喚強化後的土偶，比較未強化前的EP消費數為高。女王之間還可以看到土偶的詳細資料等，玩者一定要留意。至於「神官之間」是解說遊戲中所有問題的地方，包括地名、用語、攻擊和戰術的解說。



戰鬥部份



當玩者在地圖上碰到力比魯軍，遊戲便會進入戰鬥畫面，但是在進入戰鬥畫面之前，最好先聽一下助言，這會對戰鬥非常有利。進入戰鬥之後，玩者要先配置公主乘坐的土偶。它好比一局棋的將軍，只要它被消滅便會敗北。之後再根據戰況，召喚適合的土偶參加戰鬥。在每一次戰鬥開始之時，玩者也有EP 999可供玩者使用，召喚土偶和戰鬥時使用特殊攻勢或魔法等也要消耗EP，因此玩者要好好計算。戰鬥時有直接攻擊、間接攻擊、特殊攻擊和支援攻勢四種，玩者要清楚了解各種攻擊方法才可以在戰鬥中取勝。另外，土偶攻擊前出現的圓形，外圈藍色部份表示無敵攻擊發動率，內圈黃色部份表示直接攻擊命中率。而畫面正上方的神之眼也會表示戰況，變成紅色便代表危險。



直接攻擊	不論自軍還是敵人，只要被直接攻擊打中，土偶便會立即被消滅。
間接攻擊	包括「直射攻擊」、「曲射攻擊」和「魔法攻擊」的遠距離攻擊。
特殊攻擊	不同土偶有不同的特殊技，包括回復，改變地形和影響天氣的技能。
支援攻擊	把自己的攻擊力加算在實行攻擊的土偶之上。

土偶的元素

屬於土偶的元素一共有六種，包括光、闇、火、水、風和土六種。玩者要因應不同的地形和戰況召喚合適的土偶，例如水比較多的版圖，玩者便要召喚多些屬水元素的土偶，如果是屬土元素的土偶，在水中的攻擊力和機動力也會受到影響。另外，土偶也有前線和援護的分別，有些土偶只會直接攻擊，有些間接攻擊會比較強，玩者對土偶的特性必定要好好記著。





Now On Sale



Text by悟空

生產商：	SEGA
售價：	日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	14 BLOCK
發售日：	2000年8月17日

1~4P/SPT/震動PACK、ARCADE STICK、VGA BOX對應

GIANT GRAM 2000
~全日本職業摔角3光榮的勇者們~

絕技！！十～字～追～魂～鎖～



集合全日本職業摔角手為遊戲角色的摔角遊戲《GIANT GRAM 2000~全日本職業摔角3光榮的勇者們~》，相信一班不愛玩或認為遊戲不好玩的玩家當玩過此作後必會對摔角Game有所改觀，因為此作不像過往其他機種推出的同類型遊戲般，今次在DC上推出的摔角遊戲能給與玩家一種很「爽」的感覺，「爽」的意思當然是攻擊時那種快感。相信現在大家已對遊戲有點心動，筆者立即為大家送上這隻很「爽」遊戲介紹。



登場角色共45人！

遊戲中場的登場角色可謂非常多，基本連隱藏角色合共45人，而且位位都是日本職業摔角界的頂尖人物。此外當中有些角色現在是經已引退的選手、如力道山便是，想在擂台上再次看到他們已經不可能，但在這隻《GIANT GRAM 2000~全日本職業摔角3光榮的勇者們~》大家除了可以再看到他們的豐采外還可以由玩家親手控制他們出場作賽、令他們可以再次在摔角台上發出光芒。



名勝負再現模式

筆者對這模式很有興趣，時刻也去挑戰當中的賽事。在模式中有12個已經過去的著名比賽，玩家可以從中選擇其中一個來挑戰，而挑戰的項目就是在限時內做出畫面顯示的招式，這些招式都是在當日賽事該名選手使用過的招式，玩家要多次做出電腦顯示的招式，在賽事結束後電腦會計算賽事的「再現度」，若再現度達到一定分數的話便可看到該場賽事的真實影片片段。





隨Game附送全角色出招表

最後就是遊戲中是隨Game附送一本非常厚的基本31名角色的全技表，每名角色的全技表都超過50招，相信玩家要看完整本技表也要花上不少時間。試問一隻遊戲流暢、對應街機、隨Game還附送一本這樣厚的角色全技表，這遊戲是可如筆者所說非買不可呢？





日本第一由我創

不知大家有沒有想過自己可以成為日本第一的職業摔角手呢？相信在現實世界中這是絕不可能發生的事，但在《GIANT GRAM 2000~全日本職業摔角3光榮的勇者們~》這事卻可以實現，因為遊戲中有一個育成模式，玩家可以在模式中創作一名摔角手，然後進行各式各樣的特訓，期間玩者可以將選手學得的技進行合成變成新的技，當訓練完成後玩家便可用這名選舉出場比賽。

與街機《GIANT GRAM 2000》互換功能

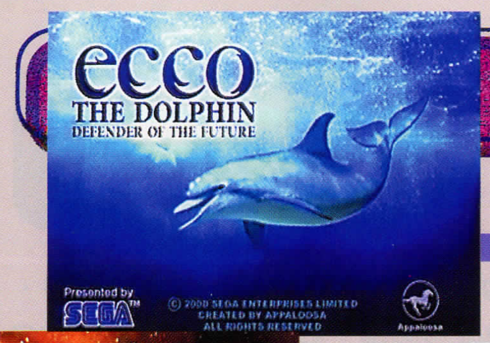
遊戲另一賣點，就是玩家可以將在DC育成出來的選手記錄在VMS上，之後再將VMS插到街機《GIANT GRAM 2000》的NAOMI機殼中，這樣玩家便可在街機的





《GIANT GRAM 2000》用回自己在家中訓練的角色，這樣玩家便可遇上更多對手，增加對戰經驗之餘也可認識新朋友，何樂而不為。

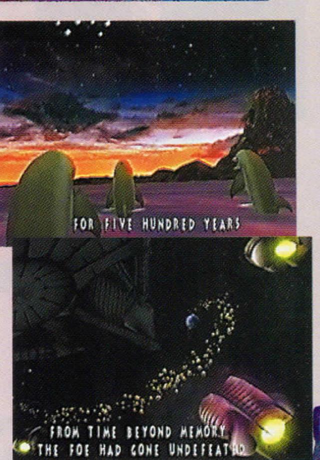
Text by：悟空



DC

生產商：	SEGA
售價：	39.99美元
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	BLOCKS
發售日：	發售中
1P／AVG	

ECCO THE DOLPHIN
~DEFENDER OF THE FUTURE~
保護地球的未來



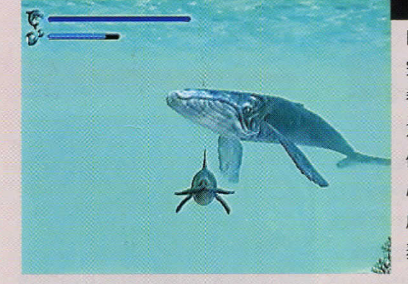
《ECCO THE DOLPHIN》，在MEGA DRIVE時代已有的遊戲，當時遊戲已有不錯的表現，其後遊戲亦推出過Game Gear、Sega CD、Windows 95等多個版本的《ECCO THE DOLPHIN》，由此可見遊戲是很受玩家歡迎，在Dreamcast推出後，SEGA也宣佈會推出遊戲的DC版，但是到現在都只有聞樓梯聲響，再進一步的消息也完全沒有，到近期差不多完全沒有消息，令不少玩家大失所望；不過當美版DC推出後不久，在美版DC的遊戲名單上竟然發現到《ECCO THE DOLPHIN》的蹤影，而且更在8月15日在美國正式推出！！這究竟是甚麼，一回事？為何日版沒有了消息但美版已無聲無色地推出？筆者對這問題百思不得其解，還是算了，既然遊戲已經推出，還是看看遊戲會否比當年多個版更好玩吧。

非常真實的海洋



開發者將遊戲中的海洋世界製作得非常真實，令玩者真的有如遊戲中那條海豚一樣在水中暢游，而遊戲中的海豚與真的海豚同樣可以做出多款動作，如跳出水面、全方位轉動和自轉等；此外海洋中其他生物也造得很逼真，唯一不足的地方就是那些怪物的造型太假，可能開發者沒有「實物」來參考吧！

遊戲玩法

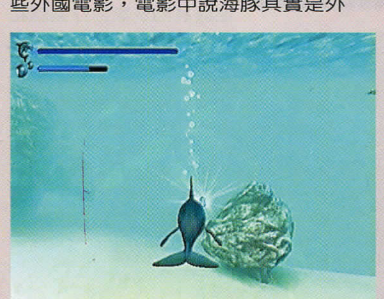


《ECCO THE DOLPHIN》的玩法是要玩者控制一條海豚在廣闊的海洋中完成不同的任務，整個遊戲有三十關，每關都有一個任務要玩家完成，例如第一關的任務就是替鯨魚母親找回不見了的小鯨魚，第二關是要將三條鯊魚打倒等，每一關玩家都要花不少心思去尋找、思索去將任務完成，相信遊戲整整三十關的任務必能帶給玩家很多樂趣。

遊戲故事



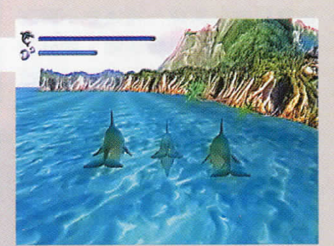
遊戲故事大概是講述海豚其實是未來的保衛者，自有歷史記載開始，海豚與人類都是互相注意、尊敬和欣賞的。表面看牠們只是一種很普通的哺乳類動物，而實際上這些海豚是隱藏了人類不知道的意識力量，牠們一直很有耐性地等候人類成熟才將這種力量顯示給他們知道。相信大家看過一些外國電影，電影中說海豚其實是外星人派來觀察地球的生物，牠們都每一條都擁有不可思議的力量，有些又說牠們是地球的保衛者，牠們的職責就是將打算侵襲地球的外星人擊退，總之說法非常多，而遊戲就是將多個傳說集中後編成遊戲的故事。



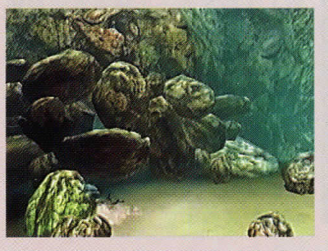
操作方法

十字掣	選項／視點轉換
ANALOG	移動
Y掣	使用道具
B掣	DASH／捕食小魚
X掣	交談
A掣	加速(可連按再加速、加速後按實能保持速度)
START掣	進入能力轉換畫面

玩後感



遊戲中的海洋世界製作得非常漂亮，當中多種生物都造得很真實，如海龜、鯊魚和各種海洋植物，給玩家一種如親身在真正的大海之中，而且遊戲的題材更和筆者喜愛的太空扯上關係，所以筆者對這遊戲的評價是必玩不可。GP



Text by：悟空

Gauntlet Legends DC

生產商：	Midway
售價：	39.99美元
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	BLOCKS
發售日：	發售中

1~4P／ACT／震動PACK對應

DC版的《D&D》？

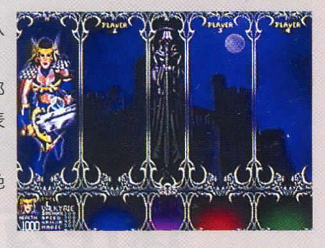
Dreamcast有不少可同時多人進行的遊戲，如《Virtua Tennis》、《Virtua Athlete 2K》等，玩家有寬多選擇，就如筆者今次為大家介紹的多人遊戲《Gauntlet Legends》一樣，她同樣是一隻可同時給最多四位朋友一起進行的動作RPG遊戲，而筆者覺得遊戲有點像街機和S.S的《D&D》，想知為何筆者這樣說？繼續看下去便會一清二楚。

簡單的故事

《Gauntlet Legends》的故事講述因有一條魔龍在世界作惡，一班正義之士便站起來打算將魔龍收拾。和一般勇者拯救世界的故事差不多，都是由一群打算收拾惡龍的人先去不同地方進行訓練以提升自己的實力，更順道解除一些被惡魔控制的地方。筆者覺得遊戲在故事方面比較普通，不過在香港這個以遊戲性為先的地方，故事相信還是次要。

多個角色選擇

遊戲可以使用的角色一共有八位，八名角色都擁擠不同的職業，如魔法師、弓箭手、戰士和女戰士等等，他們的都設計得很特別，而且還有四種不同外表的造型，玩家可以隨自己的喜好選擇，或是與朋友一起使用能互相幫助的角色也可。



遊戲玩法

在說明遊戲玩法前，先講解一下遊戲的結構，遊戲的結構是由五個大關所組成，而這五個大關中亦分別有六個小關，遊戲的玩法就是要玩家逐一將這些小關完成，最後便與惡龍決戰。此外遊戲亦設有購買系統，在遊戲進行時玩家有機會拾到很多不同的道具，這些道具當中其中一種是金，在每完成一小關後電腦都會替玩家點算一下剛才一關總共殺掉多少怪物和提到多少金，點算完畢後玩家便可用提得的金來購買各種道具，這些道具包括有打開寶箱的鎖匙、攻擊敵人炸彈、魔法等等，若想買多些道具，那便要在遊戲中努力點賺錢了。



陷阱、機關

遊戲每關都會有陷阱和機關，陷阱有些會令角色受傷，有些會令角色死亡，而機關有時是能幫助玩者過關。陷阱的出現方式有很多種，有些會在通道中明顯地出現擺放著，有些會隱藏在木箱內，而這些木箱亦有可能藏有珍貴的道具；明顯的陷阱問題應不難解決，但隱藏的陷阱卻要看玩家的運氣，運氣好的話可能會一直選不中(可以嗎？)，運氣不好時可能會次次選中，運氣這東西真是很麻煩呢。

四人遊戲



遊戲另一賣點，就是可以同時讓四人進行遊戲，但首先要做的就是找一部畫面較大的電視，因為畫面同時出現四名角色，若電之視畫面不夠大便會很難看清楚角色的位置。在遊戲進行時，玩家與玩家之間可能會出現以下的情況：非常有合作性地與其他玩家合作過關和分享道具，不理同伴各自各行動令大家常常受阻，玩家曾經試過後者的情況，那時候的心情實在不知如何形容，若可以的話筆者寧願獨自進行遊戲還好。GP



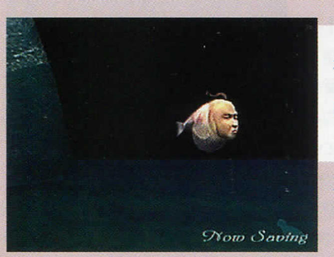
TEXT BY無言的SAKURA KI

禁斷之寵物SEAMAN 2001年對應版

DC

生產商	VIVARIUM Inc.
售價	6800日圓
容量	GD-ROM×1
記憶	64 BLOCK
發售日	發售中
SLG/對應專用MIC裝置	

跟你說話的古代生物



自從1999年8月DC令到傳說古代生物SEAMAN復活之後，已經售出超過五十萬套。遊戲有這樣優異的成績，除了玩者可以利用專用的MIC和SEAMAN溝通之外，還有其神秘和古怪的外形，吸引了一班充滿好奇心的玩者。現在SEAMAN的最新版2001年對應版正式推出了，遊戲承繼了前作的玩法，並且加入了一些新資料和元素，對古代生物有興趣的朋友不要錯過。

SEAMAN的歷史背景

歷史上最初發現SEAMAN的科學家，是在一八九九年出生，名叫JEAN PAUL GASSE的法國人。他是法國政府派遣到埃及的生物學家，負責研究埃及古代第三王朝的遺跡「萬能之神的使者」上描繪著的生物。在一九三三年三月，法國的研究員回國之前，發生了一件驚人的事。住在地中海沿岸的當地人，偶然間把活生生的SEAMAN釣上來，因此GASSE博士便取得SEAMAN的卵回國。

當GASSE博士回國後，在巴黎的研究所中進行SEAMAN育成實驗。可惜實驗中的SEAMAN很快便死亡，於是GASSES博士把它的研究結果寫成論文公開。不過由於當年GASSE博士還很年輕，加上論文的內容受到學界質疑，很多人也不相信他的說話。之後GASSES博士辭退了大學的職務，從此他的名字和SEAMAN一起消聲匿跡。到了現在，GASSES博士的論文反而受到文明生物考古學(Anthro-Bio Archacology)高度評價，讚揚他在SEAMAN和古埃及生物的研究成果。

如果飼養SEAMAN

遊戲的目的是要把古代生物SEAMAN飼養，並且透過專用的MIC和它溝通。不過要如何入手，待筆者為大家講解一下。

1. 首先把魚缸的水溫調到15至19度，氧氣度為70至90，製造適合飼養的環境。
2. 用手在卵上按X+R不放再按L後放手，便可以把卵放入魚缸中，等待孵化出八條幼蟲。
3. 用手在螺上按R發聲，吸引幼蟲來到螺旁。當螺中的寄居墨魚吃掉所有的幼蟲後，它便會痛苦掙扎，最後八條幼少SEAMAN便會破肚而出。
4. 幼魚出世後，玩者可以和它說話(只懂簡單的單字)，還可以捉拿它出來觀察。這時要好好注意飼養的環境，因此不能長時候不理會它，每天也要開機餵它和整理環境。
5. 如果幼魚得到適當的照顧，它們便會有所改變，其中吸食同伴是必經之路。
6. 當到了青年魚的時候，它的「老牛聲」會叫玩者餵它吃蛾之幼蟲。玩者這時可以得到飼養蛾的培植箱，只要保持一定濕度便可生產幼蟲。
7. 青年魚成長後會生出四肢出來，並且交配後產生下一代FROGMAN，然後FROGMAN會回歸大自然去。

Text by 痴心



DC

生產商	SOFTMAX
售價	1980日圓
容量	GD-ROM
記憶	12 BLOCK
發售日	2000年7月27日
SPT/對應MODEM/對應振動器/對應KEYBOARD	

揮動球桿，一擊入洞！

打GOLF吧！COURSE DATA集　ADVENTURE編

雖然近年高爾夫球逐漸平民化，一些小型發球練習場的收費亦算便宜，但如果真的要享受青山綠水的大型GOLF場的話，非要動輒昂貴的會員費用不可。但若然你的家中有一部Dreamcast，買片港幣不過百多元的光碟便可在大型高爾夫球場裡面打球，你又會否心動一試呢？

很簡單的啊，你也來試試吧！

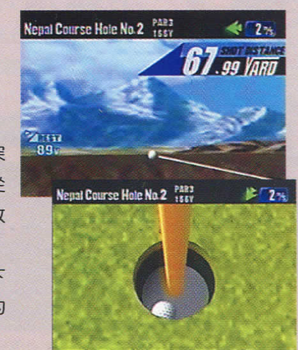


· 在球場上按下B掣後會出現發球力度顯示表，此時黃色浮標會順著表內軌跡移動，玩者在此時看準TIMING按掣便能選取適合的力度，然後第二個黃色浮標會又再出現，此時所要掌握的是擊球的準繩度，如不能在「SHOT」的範圍內按下B掣，恐妨會有「撻Q」的醜態出現呢！



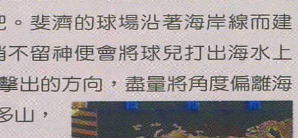
擊球位置及球桿選擇

畫面右下角所顯示的是球桿擊球的位置，如在沙地或深草地帶應按著ANALOG掣下方將球，桿擊在球兒底頭，從而打出較高的球。如風力較強及向橫偏移地吹著，應調教稍為偏左或偏右的擊球點「落西」打出，方可將風力抵銷。畫面左下方的是球桿選擇。在一般離球洞遠距離的情況下都使用NORMAL SHOT的球桿，在已接近球洞不出十碼的距離便應選擇使用APPROACH SHOT的球桿。



世界各國場地選擇

在遊戲中有世界各地多個高球場地選擇，本文簡略為大家講解兩個場地的特性吧。斐濟的球場沿著海岸線而建造，風景雖然幽美，但稍不留神便會將球兒打出海水上面，所以玩者須留意發球擊出的方向，盡量將角度偏離海邊。尼泊爾的場地則較為多山，險峻的山脈有著許多深谷，一不小心便會把球打落無底深潭，玩家們可要看準才揮桿啊！



Now On Sale



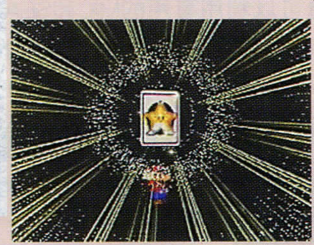


TEXT ：咸旦仔

MARIO STORY N64

生產商：	任天堂
售價：	6800日圓
容量：	256M
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
A・RPG /對應振動	

大魔王谷巴又出來破壞了





96年NINTENDO在超任上推出《SUPER MARIO RPG》大受玩家歡迎，如今再以全新姿態在N64推出續集《MARIO STORY》。有別於超任版的模擬3D畫面，在今集《MARIO STORY》會以立體多邊形製造背景，再配以2D製作的人物，令大家有耳目一新的感覺。今集故事會圍繞著MARIO的世界來進行遊戲，另外在今集中大家可以找到MARIO的家和「MARIO」系列的人物，如龜怪、蘑菇人、桃公主、大魔王谷巴等。

▲各種系統

MARIO的新武器

在今集中除了保留MARIO系列的原有動作外，在遊戲中還為他加入了一些新道具。其中包括：大鎚、鞋和各種魔法等，而在今集中MARIO最常用的莫過於大鎚了，除了在戰鬥時使用外，在調查時也不時會用上這個大鎚。



◆被大石阻塞？又如何呀！



◆MARIO用魔法來打倒敵人？



◆非常多道具用呢！

特別的戰鬥系統

今集仍然保留上集的按鈕系統。在戰鬥時玩者選擇指令之後，畫面中會出現一個能源棒或按鈕，只要在特定時間中按下按鈕便可增加攻擊的威力。另外在裝備了不同的道具後，其攻擊的威力或效果都會因應道具的特殊能力而有所改變，如縮小、中毒、冰封、睡眠、混亂等。



◆BOSS級受了此擊也得變成一隻小鳥！

◆每種道具都有其獨特的效果！

BP有何用途？

在今次遊戲中MARIO會有相當多武器使用，但每一件裝備都必須要一定數目的BP方能使用，而增加BP值的方法就只有在升級時所出現的選項中提升，在升級的時候畫面會出現3個選項給大家，分別是增加HP、增加FP和增加BP。在此時玩者只要選擇增加BP的選項便可。



◆BP越高可裝備的道具便越多了。

◆30點已是BP的最大值了。

收集各種情報

在遊戲進行時，當MARIO走近路人的時侯，如果路人頭上出現「…」的符號時，就可和他對話並能取得有用之情報。在遊戲中積極的對話能取得更多重要情報，對跟著下來的冒險是非常有用的。



◆有些通道必須要與特定的角色對話方可通過的。



◆看見「…」這個符號的話，不妨與他對話，看看能否得到一些有用的情報。

用頭頂來取得道具

當遊戲進行時，在道路上不時會出現一些方磚，大家只要走到磚的下方向上頂便可得到一些道具或發生一些特別事件，就像MARIO系列的一向頂磚方法。



◆這可是MARIO傳統的取得道具方法呢！



◆有時也會因為這一頂，而掉進敵人的陷阱！

Now On Sale

▲登場人物



MARIO(マリオ)

為人熟悉的星之國英雄，今次為了救回被大魔王谷巴捉去的桃公主和星之精靈，決定再次踏上冒險的旅途，誓要將所有意圖破壞星之國和平的怪物消滅。



桃公主(ピーチ姫)

星之國的公主。一個人見人愛的可愛少女，為了星之國的和平而不為餘力。今次雖然被大魔王谷巴捉住，但在MARIO的冒險旅途中卻是一個非常重要的夥伴。



大魔王谷巴(大魔王クッパ)

已是破壞星之國和平的常客，但每次都被MARIO阻止並打敗。今次為了完成統治全世界的心願便到星之谷將「星之手杖」搶回來，並利用「星之手杖」的神秘力量將星之國控制。



嘉姆古巴巴(カメックババ)

大魔王谷巴之手下。擁有高強的魔力，能使出各種不可思議的魔法。除了幫助大魔王谷巴取得「星之手杖」外，還將守護「星之手杖」的7位精靈封印了。

星之精靈(星のせい)

守護「星之手杖」的7位精靈，各人都具有一種不可思議的力量。原是平靜的星之谷卻因大魔王谷巴的出現而各變，7位精靈就被這突如其來的出現而改變，在嘉姆古巴巴的魔法下變成了大魔王谷巴的手下，並對MARIO作出阻攔。

夥伴們(なかまたち)

冒險旅途中不可缺小的得力助手，各人都具有不同的技能，每當MARIO遇上困難為無法通過的道路時，他們的各種技能便大派用場了。而且在遇到強勁的敵人時他們也能幫上很大的忙。







▲序幕



在星之谷中，有7位星之精靈日夜不停地守護著擁有不可思議力量的「星之手杖」，以為持星之國的平靜和安寧。可是在一個平靜的晚上，星之谷卻突然出現了兩名不速之客，定神一看，發覺二人竟是大魔王谷巴和他的手下嘉姆古巴巴，二人使用其魔力將保護「星之手杖」的氣牆打破，奪「星之手杖」後更利用其不可思議力量將7位星之精靈封印，星之國失去了為持平靜和安寧的「星之手杖」後，就連天空也出現了一些裂紋。



鏡頭一轉，來到MARIO的家，弟弟LOUIS接到桃公主給MARIO的信件，內容是希望他到草菇城堡相談重要事項。於是MARIO和LOUIS便馬上到城堡找桃公主相談，原來在城堡上空不知因可故出現了一些裂紋，正當桃公主與MARIO準備走到房間慢談的時侯，突然城堡傳來連串震盪，向外一看竟發現城堡在半空中？就在二人錯愕之時谷巴大王亦同時出現，並利用「星之手杖」的不可思議力量將MARIO打倒，MARIO被掉到樹林處，究竟MARIO會否那麼容易被打敗，他的冒險旅程又會怎樣呢？







TEXT：MARKS



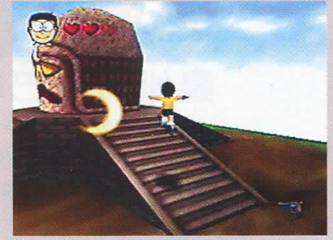
生產商：	EPOCH
售價：	6800日圓
容量：	128M
發售日：	發售中

N64 ACT/4P/

多啦A夢 3~大雄之町SOS!

大雄迎戰外星機械兵

人氣漫畫「多啦A夢」終於推出3D ACTION遊戲系列的第三集，今次最大的特色就是追加了前兩作同樣沒有的大雄所住城鎮，而玩者可以嘗試走一走大雄所住的城鎮。今次玩者可以操控6名成員，而每一個都擁有不同的能力，例如：大雄射擊能加強、多啦A夢則是游泳速度快，當中還會有不同的MINI GAME存在，讓玩者玩過痛快。







STORY





在暑假的某一天，大雄沉悶在書桌上做功課，突然多啦A夢在抽屜中出來，嚇倒了大雄而跌倒。與多啦A夢就在功課上傾談時，大雄忽然看到窗外的天空出現一顆殞石穿過大氣層，掉在大雄所住的城鎮內。大雄看到這麼大的發現，當然跑出屋外，告訴靜香自己的本事。不過當找到靜香的時候，便發覺靜香手上握住了一塊殞石碎片，而胖虎二人亦隨即出現，手上亦握有殞石碎片，大雄見狀大為不忿。在三人將碎片拼合的時候，突然出現的一道雷電，靜香三人亦消失了，沒有碎片的大雄就被彈到空地上，而整個城鎮飛到另一個星球上。因害怕而躲在水管內的大雄見到入侵的機械兵經過，後來回到家中才發現父母已經被水狀物體封住了，幸好多啦A夢没事，這樣大雄和多啦A夢便為了救整個城鎮的人而開始新的旅程。



拾取四顆 Key Crystal

在遊戲開始的時候，為了進行機械兵團的基地，所以大雄需要利用卡利嘉之森、多米露之山洞、迪蘇之湖和古朗之山內的四顆Key Crystal來開啟基地大閘。由於當中會有不同的敵人出現，所以大雄和多啦A夢都需要裝備武器對付它們。玩者要使用一些在當中可拾取的重要ITEM來解開的機關，但不要使用不在哪裡還未拾到的ITEM。





MINI GAME



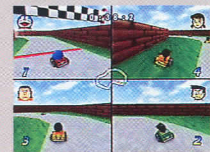
這遊戲中，除了消滅機械兵團的STORY MODE之外，亦有一個名為「GAME LAND」的模式，當中會有多個迷你遊戲，讓玩者可以和朋友進行四人對戰，得到STORY MODE以外的樂趣。最初的時候，玩者可以玩到的就只有其中的四個，而其他不能玩到的就需要在STORY MODE中拾取一定數目的ITEM才可以開啟。



操控小孩練習車子以最快速度回到終點為目標。當中的難易度是由玩者選擇的賽道而定。



和雪戰的玩法差不多，只要將類似炸彈的球投向其他玩者就可以令能源減少，最後生存的玩者同樣是勝利者。



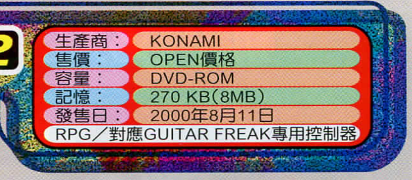
將木板上9塊寫有數字的板子順序射擊。最快速度將9塊板子全部擊中的玩者就是勝利者。



以相同的食物名字(日文)射出，來擊碎食物，而只要在一家的時間不讓食物移近才可。

REISELIED Ephemeral Fantasia

Text by MS



PS2

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	DVD-ROM
記憶：	270 KB(8MB)
發售日：	2000年8月11日
RPG／對應GUITAR FREAK專用控制器	



前言

KONAMI在PS2上的第一隻RPG，真的很與眾不同，而最特別的地方就是遊戲本身對應GUITAR FREAK專用控制器，這是歷來RPG中，史無前例的。除此之外，整個遊戲的系統亦非常特別，不像一般的RPG，不知道能否打出一個新RPG熱潮出來呢？



背景

遊戲的主要舞台就在一個擁有「永遠之夏」之稱的小島上，這個小島長期都擁有陽光照耀；以及美麗的海洋，是為自由之國柏迪魯(バンデュール)。它在表面上如被海岸包圍的一個孤島，可是實際上那兒擁有豐富的天然資源，沒有其他國家爭奪，每一個來訪者都希望能於這島上生活，並視這兒為樂園。



故事的開端就是從這島上所發出的信開始，主角瑪斯(マウス)受到柏迪魯王的要請到柏迪魯一趟，並為他5日後的婚禮作一首曲，瑪斯到達這個島上後，才漸漸發覺這個幻之島的另一面。

實時遊戲

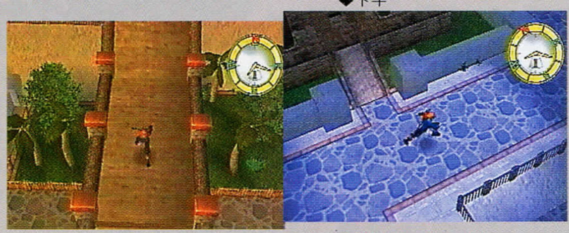
此遊戲是以「實時」的方式來進行，在遊戲畫面的右上方，會顯示出一個時間計，隨著時間的流逝，天色、人物行動和EVENT都有所改變。不過遊戲只有5天的時間，瑪斯是不能在這麼少的時間內找出這島上的謎題，所以當過了這五天，其死黨柏莫(パチモ)便會利用其能力將時間返回第一天，而島上的人就會如第一天一樣，重覆幹回第一天的事，而瑪斯就會從柏莫中得知之前自己所幹過的事，從而繼續找尋島上的秘密之旅。



◆上午

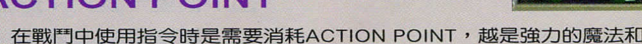


◆下午



◆黃昏

◆晚上



戰鬥基本系統

ACTION POINT

在戰鬥中使用指令時是需要消耗ACTION POINT，越是強力的魔法和特技，所消耗的POINT就越高，當然這些POINT能自動回復，一切都是時間的問題。而表示ACTION POINT的地方就是在戰鬥畫面下方，表示角色HP方的BAR。

消耗表

指令	消耗ACTION POINT
特技	根據每個特技的消耗量
使用ITEM(アイテム)	2 POINT
類型(スタイル)	1 POINT
逃走	3 POINT
使用魔法	3 POINT

ACTION COUNTER



在表示ACTION POINT的BAR中有一部份叫「ACTION COUNTER」；稱簡AC。AC是會因應玩者所輸入的指令而改變所顯示顏色，在紅色時；輸入指令的話就能回避敵人的攻擊，在綠色時就代表AP不足，不能輸入指令，藍色則是已輸入了指令，正在待機中。

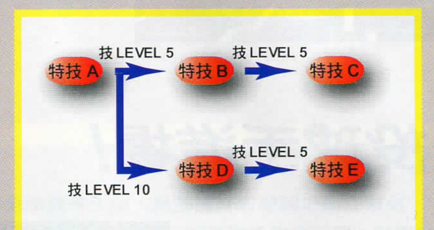
特技



在戰鬥時是沒有「戰鬥(たたかう)」這個指令供玩者選擇，取而代之的就是各角色所設定的「特技」，「特技」並不單純是攻擊技，還有回復、攻擊輔助等多種不同的技術。這些特技有部份是帶有屬性，亦有部份是需要消耗角色自己的體力，而擁有屬性的特技，其效果的高低全看屬性與屬性之間的影響而改變。

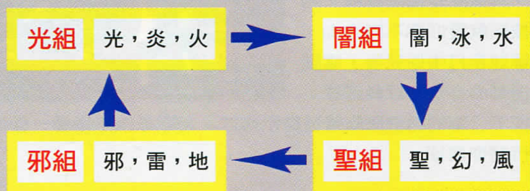
每一個「特技」均設有LEVEL的制度，只要技LEVEL提升到一它程度，就能學得新的「特技」，至於上升LEVEL的方法，就是在戰鬥中不停使用同一技術便可以。若是使用剛學得的技時，便會消耗自己的HP，HP餘量很少的話，就不能使用。另外、與不同的同伴組隊，一起使用「特技」時，便會有機會學得新的特技。

學習特技的方式



屬性

整個遊戲總共有12種不同的屬性，這些屬性與所有攻擊效果的威力有很大的關連，在這12種屬性中，還分為四組，分別是「光」、「闇」、「邪」和「聖」，每組均會互相剋制(詳情可參閱下表)，只要以敵手相性相剋的屬性來攻擊，便可以達最佳效果。然而同組互相相對時的威力就會變得普通了。GP



Text by 痴心

MAGICAL SPORT 2000甲子園

PS2

生產商：	MAGICAL COMPANY LTD
售價：	2800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	130KB以上
發售日：	2000年8月10日

SPT／對應DUALSHOCK 2(振動方面)

好球！三振出局！！

哈哈！聽到這句說話就知道此刻所介紹的是什麼運動遊戲！沒錯！正是一款棒球遊戲！這作品由一間頗爲生面孔的生產商「魔法株式會社」在PlayStation 2上所推出，價錢一反PS2遊戲的傳統非常便宜，只消2800日圓便可買到。很特別的公司名稱，是否懂得變戲法出來呢？那要看他的遊戲水準了。

Now On Sale

甲子園之路…

在燦爛的陽光之下，球場上掀起一片喝采的歡呼聲。在擊球的時候，觀眾席上人人屏息靜氣。

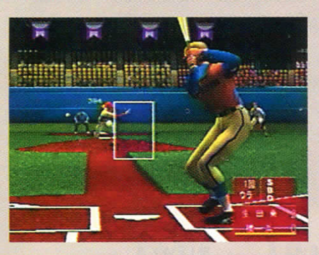


每位球員都流著汗水，在技術、精神、及體力各方面上互相較量，為了在甲子園上脫穎而出拼搏到底。勝利與失敗、歡笑與傷感的眼淚，交織出一幕幕扣人心弦的光景……這不是別的地方，正是高中生棒球員夢寐以求的場所——甲子園。

遊戲特點



本遊戲撇除了以往一般棒球遊戲操作過份複雜的弊病，採用「ONE BUTTON SYSTEM」來操作。玩者在擊球時只須一個按鈕便可全盤操控整個遊戲，讓玩者可以更徹底地感受真正打棒球的樂趣。本作品邀請得日本當地著名旁述古谷徹先生作親自演繹，增加現場氣氛的感染力。畫面上以PS2的機能表現近距離視點，每個球員的一舉一動都細緻分明，充滿攝人的迫力。在賽事前後或途中，你也可充當教練的身份來調配球隊。玩者可對每個球員作出不同次序的出場選擇，還有位置的變更等等。



投球手進場！

投球的操作與擊球有點差異，用上多幾個按鈕來操作。聽起來好像比較複雜，但如果讀者看看下文的解釋，其實一點也不困難。△掣是投擲直線飛出的球；□掣是向左彎的變化球；○掣是向右彎的變化球；而╳掣是向下的變化球。其實就是這麼簡單，四個按鈕就是四個不同方向。當擊球手打中球兒後，電腦會自動命令守方球員取球，再按下○掣的話會聽到聲音指示傳球。如取球後不按掣一秒鐘，電腦也會自行替你傳球。



揮棒出擊！

在遊戲開始後不久，畫面會出現日本各個縣市的地圖。玩者首先要選出心目中所想就讀的學校，在畫面左下角處可看到學校的棒球能力圖表，畫面下方是甲子園出場次數，當然場數越高的話代表該校的棒球成績越好。玩者還可為球隊的打球形式選擇9種不同類型，分別是打擊型、走力型、守備型、投手型、標準型、打擊守備型、打擊投手型、走力守備型及走力投手型等。高校選擇之後，玩者可隨意EDIT球衣的花紋，球員的每一個部位都能EDIT。如頭盔、ChestMark球員胸口的字樣顏色、恤衫、內衣、褲子、袖口的橫紋和長襪都可挑選不同的顏色。TOURNAMENT模式讓你獨自一人操控著整支球隊與日本全國院校的球員一起較量，爭奪進入甲子園的殊榮。在對戰模式中，玩者們可在全日本4210多間學校當中自由選擇一所來參戰，與朋友互相競逐。比賽完結之後，會出現評分畫面。玩者可看到棒球隊的成績、隊型與及RATING排名次序GRAPH。左邊是全部學校的資料，右邊是玩者的學校資料。你可探取其他學校的資料與及排名走勢，跟自己的實力作一比較。正所謂「有競爭，才會有進步」呢！







小小意見

最後筆者在這裡提供玩者們一些小意見，希望可幫助大家在遊玩時更加得心應手。球員對某一位置已經熟習了，便不應隨意掉換他的位置，因為他已習慣了某一形式的打法，胡亂替換只會弄巧成拙。神宮球場比起其他場地較為細小狹窄，打擊力高的球員很有機會在此處打出全壘打。還有每一個球員不論是高速型或善於打出變化球的投球手或擊球手，不是只打一場便算了，在漫長的日子裡面還有很多機會碰頭的。所以在每場比賽開始前後都先搜集一下學校的資料，在下一場再次碰面對賽時可更有信心地應付。





TEXT：SAKURA KI

Velvet file

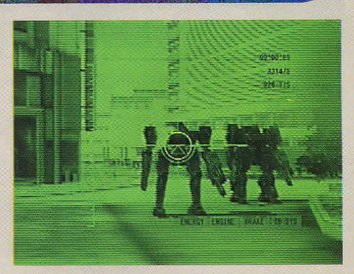
ヴェルベット ファイル

PS2

生產商：	DoZZ
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM×1
記憶：	130 KB
發售日：	發售中
SLG	

東京街頭激戰



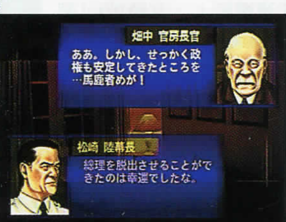


自從SONY公佈了PS2之後，其強勁的機能令到不少廠商也對它大感興趣。尤其是用此機來製作多邊型的遊戲。以前因為主機的問題，所以製作如《FRONT MISSION》和《GUNGRIFFON》等多邊形遊戲時，遇上的問題比較多，遊戲廠商多數也會避而遠之。不過隨著多邊形機能強勁的PS2出現後，有不少廠商也開發這類型的機械人遊戲，由DoZZ公司開發的《Velvet file》便是一個好例子。

日本發生政變

在2002年8月15日，由浦野 善正所率領的自衛隊發動了政變。在三日時間之內把東京的主要機關降服，並且宣佈要組成臨時政府，還下令在東京各地實施戒嚴。浦野之所以可以在這次的軍事政變獲得成功，主要的原因是採用了日本極度機密開發的二足步行次世代陸戰兵器，統稱BULLET。他把所有的BULLET部隊編成為自己部下，成為由他親自指揮的反政府軍主力部隊。在另一方面，從浦野部隊包圍網中逃離的政府首腦，決意要在東京擊破浦野的叛亂軍隊。把在台場的BULLET修理工場中，那些TEST PILOTS TEAM組成對抗浦野的軍隊，借助他們駕駛BULLET的經驗，加上連浦野也不知道的BUTTET始創者——城之內博士所發明的高性能機械，要在七日之內把浦野的叛亂軍擊破。







遊戲系統

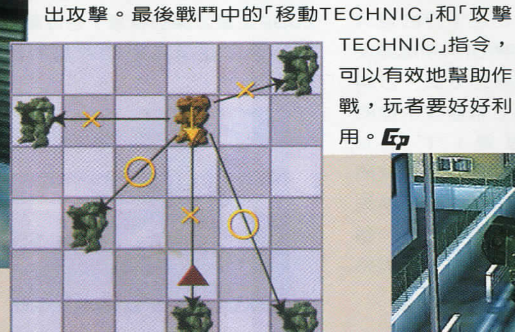


遊戲的流程大致分為三個部份，首先在每一關開始時，遊戲會用對話來交代一切發展的故事部份。之後玩者會進入LOBBY部份，在這裡玩者除了需要編成將要出擊隊伍的成員之外，還可以改變BULLET的裝甲和武器。另外城之內博士也會開發不同種類的零件供應給玩者更換，但玩者要用錢購買。最後遊戲便會進入MISSION作戰畫面，玩者要為每一位隊員輸入指令，並且要在一定的回數（TURN）內把任務完成，其間如果被全滅的話便會GAME OVER。完成任務之後便會回到故事部份，這個便是遊戲的機本流程。

CUSTOM
BULLETのパーツ、兵装を交換します

戰鬥心得

戰鬥部份是遊戲的最重要部份，玩者要為每一部的BUTTET發出指令，敵我雙方所有隊員也下過指令後，便會完成一個TURN。在戰鬥的過程中，玩者所下的指令絕對會影響戰況。以移動為例，除了通常移動之外，還可以作TURBO PUSH《ターボブースト》噴射高速移動，不過使用時要留意機體的重量等條件。移動機體時也要留意自己和敵人的射程範圍，如果機體動後不是面向敵人的話，即使敵人在自己機體的旁邊，也不可以作出攻擊。另外就算機體面向對敵人目標，但射程範圍之內有自軍或障礙物時，也不可以向敵人作出攻擊。最後戰鬥中的「移動TECHNIC」和「攻擊TECHNIC」指令，可以有效地幫助作戰，玩者要好好利用。





Now On Sale

Text by 痴心

SURFROID

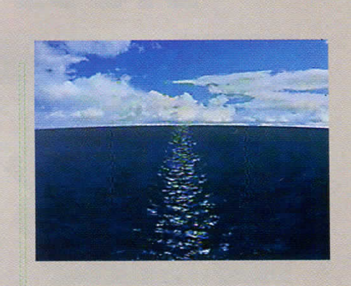
伝説のサーファー サーフロイド

PS2

生產商：	ASCII
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	311KB以上
發售日：	2000年8月10日
SPT／對應DUAL SHOCK	

YO!滑浪GAME!!爽呀!!!

今回所介紹的《SURFROID》以滑浪運動為主題，本來遊戲的玩法及內容都很簡單的，但加上了它獨特的操控就截然不同了！為增加遊戲模擬感覺，開發者設計了一塊仿製迷你滑浪板，讓玩者可加裝在DUAL SHOCK手掣兩枝ANALOG STICK之上來操作！恰巧PlayStation的ANALOG手掣有兩枝操控桿平排放置可以配合這個設計，如換上了別的機種ANALOG操作手掣也不能輕易做到這個效果！就這樣簡單地便可將真正滑浪的樂趣真實地模擬在遊戲上，確實是一個聰明的設計呢！



啊？滑浪運動遊戲也有故事？？

一日，地球遇上了一場突變……從外太空遠處飛來了一彩巨大彗星擊中月球表面。因月球失去大片土地，使地球跟月球的軌跡偏移，使兩者之間的引力平衡有所改變，令到全球氣候改變，海上到處都是洪水波濤洶湧。此自然現象是滑浪最適合的環境，





各個惑星的頂尖兒滑浪好手因此都集合在地球上進行滑浪活動。在某天地球還舉行了規模龐大的滑浪大賽，引來多個高手參加……(哈哈！開發者真是想像力豐富，滑浪遊戲也可跟彗星撞落地球扯上關係！)

系統簡單介紹

遊戲開始了後，經過開場動畫便會到達角色選擇畫面，內裡除了一般個人資料外，更有顯示角色能力值及特殊技。選定人物後便可選擇不同款色的滑浪板，然後便到海灣場地的選擇畫面。在遊玩中的畫面裡，右下方的是速度表及剩下的TAKE OFF



SURFROID
PLAYER ENTRY
VAGUE G
L1ボタンR1ボタンでボード選択、○ボタンで決定、△ボタンでキャンセル

(上板)次數，在左下方所顯示的是倒數時間，在正下方的是玩者取得的ITEM種類及所取得的分數。方面水面上有些像水雷的東西是ITEM(MAKER)，分藍紅兩種顏色。如能順序先取兩個藍色再取一個紅色MAKER，便有特殊BONUS分數。

來吧！開始了啊！

本作品有著特殊的操控(用上滑浪板)，所以在這裡跟大家講解一下基本的操作方法吧。首先在剛開始的時候，角色會俯伏在滑浪板上，此時按L1掣是操控角色用左手撥動海水，而按R1掣則是使用右手，同時交互按L1和R1掣便可前進。當你認為已達致適合的速度之後，同時按著ANALOG左右兩枝



STICK(即是平衡按著滑浪板的前後端)便可TAKE OFF(上板)。在板上滑行途中，按下左STICK(即是滑浪板前端部分)可使角色身體前傾加速，撥動滑浪板前端的左右便可將方向轉左及轉右。同時按著滑浪板前後端，可使角色蹲下平衡身體。在滑行至海浪的頂部角色可以除著衝力跳躍，不過這技巧不是輕易能夠做到，要具備好幾

087
TIME
SPEED
TAKEOFF

個先決條件。第一要速度表達致綠色的區域；第二是角色所身處的角度適合跳躍；第三是海浪的狀態要合適，在海浪太大或太少的時候都不能跳起。如能成功跳躍，在空中可使出各種各樣的花式。每個角色的花式使出方法都不同，但最基本的就是同時按下L1、R1及整塊滑浪板(前後端)的花式操作法，這方法是每個角色都有的。



水之隧道

若然完成遊戲，便會出現成績畫面。當中的GOAL、TRICK及ITEM相信各位讀者都知道是什麼東西，而TUBE又是怎樣回事呢？各位讀者看看圖中筆者所示範的就是所謂的TUBE效果，

RESULT	CLEAR
	SCORE
GOAL	0
TRICK	0
ITEM	0
TUBE	250
TOTAL	250
	CLEARPOINT 200

○ボタンで次へ、△ボタンでリプレイ。



當海浪巨大致掉落水面，水柱形成了一道弧形的海牆，中間通空便好像一條水造的隧道一樣。如能在這「水道」中駕馭操控的話，便會取得TUBE的技術分數。GP

TEXT BY 傻偵探SAKURA KI

名偵探柯南3人之名推理

PS

生產商：	BANDAI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM×1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
AVG	



3位名偵探

一直以來推理小說的讀者也是年齡較大的人，由於故事內容和橋段等也不太適合小孩子，因此這類作品的對象是年青人或成年人。不過自從日本漫畫家青山剛昌繪畫了「名偵探柯南」這作品之後，在日本迅速成為大人與小孩的喜愛作品。除了被製作成為動畫之外，還被製作成遊戲在不同的機種推出。今次在PS的最新作《名偵探柯南3人之名推理》，比較前作改動了很多，待筆者為大家詳細介紹一下。



三位名偵探

關東有名的高中生偵探工藤 新一，由於喝了謎之組織的奇妙藥水，令到他由一位高中生變成一個小學生。為了等阿笠博士研製解藥，因此改名為江戶川 柯南，並且寄住在青梅竹馬女朋友毛利蘭的家裡。柯南運用他的推理能力，暗中協助小蘭的爸爸毛利 小五郎累破奇案。本篇遊戲除了有柯南大顯身手的機會外，還有兩位名偵探的份兒。分別是前神秘組織的科學家灰原 哀，為了報殺姊之仇而背叛組織，喝了和柯南同樣的藥而變成小孩子。另一位是關西的高中生名偵探服部平次，他和工藤 新一被稱為「東之工藤，西之服部」，是柯南的永遠對手。





遊戲的系統

本篇總共會有三個事件，分別是「謎之古文書事件」、「異國館街殺人事件」和「追憶之寶物事件」。遊戲開始的時候玩者只可以選擇頭兩個事件開始，完成了這兩個事件後便可以選玩最後的事件。另外事件進行中，除了有一些EVENT發生之外，玩者還要實行移動，對話和調查等事情，而且還有很多謎題需要玩者去解決。因為有很多小孩子也很喜歡柯南，所以遊戲為了方便不同年齡的玩者，遊戲中的訊息可以選擇用平假名或者漢字表達，是個相當體貼的設定。



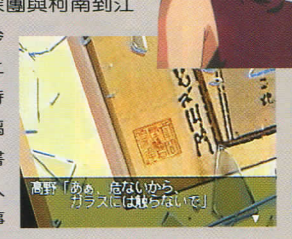


事件簡介

謎之古文書事件



這事件的主角並非柯南，玩者控制的是灰原哀。有天由元太、光彥和步美組成的少年偵探團與柯南到江戶之町博物館參觀的時候，遇上了剛巧到訪的灰原。當眾人在館內參觀的時候突然停電，並且在漆黑之中聽到打破玻璃箱的聲音。沈著冷靜的灰原發現謎之古文書的印鑑和之前不同。懷疑這次停電事故是人為的灰原，因此瞞著柯南並且一個人把這事件解決。



異人館街殺人事件



這事件的主角是關西高中生名偵探服部 平次，柯南、小蘭和小五郎接受了平次的要請，與他的青梅竹馬女朋友遠山 和葉(和新一的情況相似)，一起到外國式建築物聚集的異國館街中遊玩。在參觀「魚之家」的時候，小蘭和和葉發現在館內死在魚缸內的魚住 惠子。既然東西兩大高校生名偵探也在現場，當然不會就袖手旁觀，聯手把犯人找出來。



追憶之寶物事件



有天在毛利偵探事務所，來了一位金髮美女KATE LAUREN(ケイト=ローレン)，她是剛來到日本的CECILIA(セシリア)國通商大臣ERIC GAMELAN (エリック=ガムラン)的秘書。她來的目的是委託小五郎找尋ERIC的義母MISAKO GAMELAN(ミサコ=ガムラン)。不過線索方面只有一幅很舊的相片和GAMELAN家的家傳寶物「DESIRE CUBE」(デザイア=キューブ)，於是柯南等人便去到京都尋人。GP

Text by 痴心

TETRIS with CARDCAPTOR SAKURA ETERNAL HEART

PS

生產商：	ARIKA
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年8月10日

PUZ／對應ANALOG CONTROLLER(振動方面)

動畫俄羅斯



在電視上所播放的動畫「百變小櫻」，內裡的人物個個都驕俏可愛，深得大衆歡迎。曾與CAPCOM合作開發《STREET FIGHTER EX》系列的生產商ARIKA最近在PlayStation上推出了以此動畫爲題村的遊戲《TETRIS with CARDCAPTOR SAKURA ETERNAL HEART》，內容以俄羅斯方塊爲主，再加上「百變小櫻」的精緻動畫襯托而成。本作收錄了100幅圖片以上，全都出自於著名漫畫作家CLAMP的手筆。簡單的遊戲佩上豐富的動畫圖片，俄羅斯迷的你一定會玩；動畫迷的你相信也會試試啊！



什麼是俄羅斯?

其實有玩TV GAME經驗的人，就算不喜歡或者沒有玩過，無論如何也會聽過《俄羅斯方塊》這款作品。遊戲中有7種不同型狀的方塊從畫面上方逐一掉到下來，而每次的次序都是不一樣的。只要將地面上的磚塊組成一條完整的橫線，便可將之而消除。最終目的就是將畫面中的方塊不斷清除，達至某一分數便可過關了。不過相反地方塊被堆積過量塞滿了畫面，未能及早清除掉的話，便會GAME OVER了。





一般操控



在方塊開始掉下來的時候，按□和○掣是轉向左邊，按×和△掣是轉向右邊。方向掣的左右當然是控制方塊的移動位置，而有玩過《俄羅斯》系列的朋友，也會知道按著下掣可將方塊瞬迅速地拉下，但鬆開按鈕便會回復原來的掉下速度，玩者可自行調校。按上掣是將方塊即時拉落，比按下掣更快捷。但如果沒有看清楚便按下的話，很容易放置錯誤了啊！

方塊影子

在以往玩《俄羅斯方塊》的經驗之中，在高處判斷方塊落下的位置時，稍不留神看不清掉下的方塊跟地面上的形狀是否配合，貪快按下掣將方塊拉下的話，便會把方塊錯誤掉到一些不應該放置的地方了。(很多時候也是這樣輸掉的呢)今回這款《俄羅斯》有了一項新功能，就是在方塊掉下的時候，同時間在地面上會出現該方塊的圖案影子，使玩者對方塊的掉落位置一目了然。此系統尤其對於初玩者來說是更加容易掌握遊戲的操控，了解當中的玩法。



STORY MODE

普通俄羅斯方塊玩法一樣，但會有時間限制，所以要用最快速度來完成才可。方塊裡面有一些個子圓圓的小珠粒，依附在方塊裡面。但在消滅磚塊的同時，可一迸將珠粒清除。只要不斷地清除方塊，將它們全部消滅掉的話便可過關，之後便可欣賞美麗的動畫圖片。只要玩者的SAVE CARD有足夠容量的話，當中的圖片便可儲存在GRAPHIC GALLERY中，供玩者細意觀賞。



◆過關地圖畫面。

對戰TETRIS

在對戰模式中，可自由選擇不同人物，另外還有HANDICAP(ハンディキャップ)調校，在與實力有差異的朋友對戰的時候，便可酌量調節HANDICAP來取得平衡。星星數目越多代表該玩者的方塊掉下速度越快，難度越高。除此之外，亦有NORMAL MODE(ノーマルモード)和SURVIVAL MODE(サバイバルモード)兩個小模式選擇。NORMAL MODE是普通正當的模式，在遊戲中如果能夠消除兩行以上的話，便可將方塊塞到對方的畫面中，讓他好好「享受」一番。SURVIVAL MODE的玩法則較為原始，只要不斷將方塊消滅，避免堆積過量，看誰能夠「捱」得最長時間便算勝利。





◆在對戰模式中，可選擇不同的角色。

Text by 痴心

PS

生產商：	ELECTRONIC ARTS
售價：	3980日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年8月10日
SPT／對應ANALOG CONTROLLER	

滑板仔！又來喇！

在前作有不錯表現的滑板遊戲《STREET BOARDERS》，剛剛推了新的續集。今回的背景以世界各國主要都市為舞台，例如華盛頓、倫敦和莫斯科等大都市的街頭都是滑板仔所到之處。場地中有商店及大廈等建築物，帶給玩者充滿實感的氣氛。遊戲中有着各種花式連續技TRICK COMBO，招式變化多端，再加上AUTO和MANUAL兩種花式使用方法選擇，初玩者都可試試。本作中的BGM全都是專業音樂人作曲填詞，全部均以HIP HOP類型為主，與滑板仔青春活潑的形象分外合襯，令遊戲更具吸引力。

人物及滑板選擇

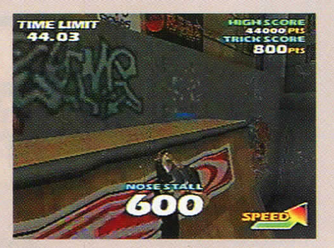


遊戲中擁有多個獨具特色的人物可選擇，每位人物都有不同能力值的表現，例如Skill Points、MAX SPEED、ACCELERATE、CORNERING、POWER及JUMP等項目，讓玩者作出比較選出最合適的人物。另一項目是TRICK LIST，內裡有顯示出角色所有花式的操作方法。在過關的時候，還會有BONUS POINT獎勵給玩者。你可隨意選擇想補充能力的項目來增加，加強自己的實力。另外還有不同款式的滑板以供選擇，每塊都有著各式各樣的花紋。其中一些隱藏了的滑板，要完成了遊戲才可逐一發掘出來的啊！





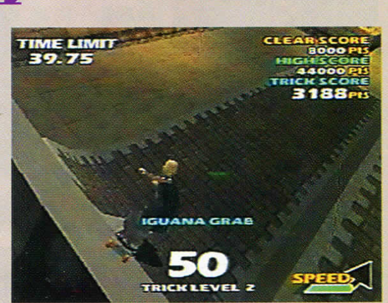
一般操作



本文將為大家初步介紹一下一些簡單的操控及基本花式的使出方法。╳掣是跳躍按鈕，這是一個十分重要的動作，在很多場合中都有需要使用。如跳板的邊緣及高處的地方，都要加上跳躍才可使出花式或通過。按○掣角色會將身子稍微拉下作紮馬狀來幫助加速，原理有如駕駛電單車在直路行走時俯著頭部減低風阻，使速度加快。在一般情況下速度表不會輕易達致MAX的最高速狀態，只有按著○掣加速才能做到。在滑走到跳板邊緣之際，看準時間按□掣的話可將滑板急停扣在邊緣上。這種突然將動作停止的花式雖然動作不是十分花巧，但卻是非常有型的招式來啊！而在速度夠快的時候，更可做出600分的成績呢！在一些有欄杆的地方，先按一下╳掣跳躍然後按△掣的話，可使滑板在欄杆上滑行。但要注意不要滑行太久，不然的話很會容易失去平衡而跌到。另外在一些跳板的邊緣處按△掣的話，同樣可做出滑行效果的花式。



簡單系統結構

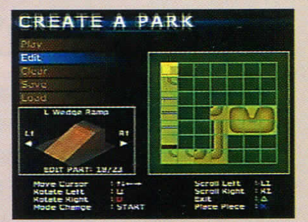


在本作品中角色所使出複雜的花式，操作方法卻是很簡單便能輸入。除了MANUAL的自行操作花式外，還有一個AUTO TRICK的花式使用系統。初玩者可選擇此一自動花式機能，就算首次遊玩也能應付自如。在螢幕顯示中，畫面上方的是時間限制及各種分數顯示，而右下角的是速度表。分數的計算是根據你所使出的花式難度來評估，當然難度越高的便可取得越高分數。在COMPETITION模式中，要不斷使出花式才能取得特定的分數過關。在LOADING畫面的等候時間中，按左右掣還可選擇遊戲中將會播出的歌曲，真是不會浪費時間呢！



CREATE A PARK

這模式可讓玩者設計出獨具風格的場地，一共23種類不同部件可供選配，讓你迸發出別出心裁的滑板場地。模式中還有幾個小項目，FREE SKATE是讓玩者在無時間限制之下任意遊玩。SPLIT SCREEN是2 PLAY同時遊玩的模式，採用左右分割畫面進行。SINGLE EVENT的模式最多可4人對戰，如家中有朋友到訪，一同遊玩確實不錯的啊！





Text by 痴心



PS	
生產商：	イースリースタッフ
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年8月10日
ETC/對應ANALOG CONTROLLER/FISHING GAME CONTROLLER	

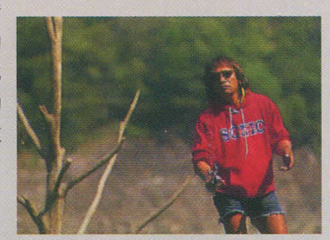
來！揮動你的魚杆！！

釣魚遊戲自推出以來深受各大玩家所愛戴，先後更有廠商推出仿製魚杆控製器，使垂釣的樂趣及實感徹底地帶給各位玩家。本作品《BASSING BEAT 2》系列自第一集推出以來都受到各界釣魚愛好者的歡迎，而且還請得日本著名釣者村田基先生親自監製，各種釣魚上的細節都能十分像真地搬到遊戲之中，令此作的虛擬實感程度大大提高。

村田先生簡史



親自監製本遊戲的專業「釣魚郎」村田基先生，自少便跟魚結下不解之緣。3歲便開始接觸釣魚活動的村田君，受到經營釣魚用具店的父親影響，對釣魚的用品及各項技巧都有了初步的了解。接掌店鋪生意後，對釣魚的認識不斷地加深，在國內及海外不斷參加各類型釣魚活動，從此累積了豐富的垂釣經驗及技術。



揮動你的魚杆！嘻！！

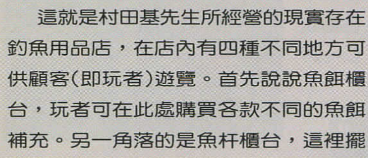
在選定好垂釣位置後，按下○掣便會進入揮杆畫面。此時玩者會看到釣魚者站立著的背影，準備揮動魚杆。在畫面的右上方有一行標著「CAST」的指標，是揮動魚杆的力度表。在這時候按左右掣可選擇揮杆的方向，而按○掣便開始揮杆。揮出魚餌後力度表上的指標會急速移動，玩者須看準TIMING再按多一次○掣便可選擇出揮杆的力度。





潮來釣具中心

這就是村田基先生所經營的現實存在釣魚用品店，在店內有四種不同地方可供顧客(即玩者)遊覽。首先說說魚餌櫃台，玩者可在此處購買各款不同的魚餌補充。另一角落的是魚杆櫃台，這裡擺放著多種新式魚杆讓魚者應付不同場合的須要。在不遠處的是記錄揭示板，這裡記錄了玩者每次垂釣的成績，可讓玩者對過往的成果逐一檢討。另一邊是水族館鑑賞CORNER，玩者所釣得的魚都會存放在這裡的魚缸之中，讓人人都能細意觀賞。







噯呀！出發吧！

在遊戲開始的時候，玩者可選擇不同釣魚翁。除了一般釣魚人仕之外，當然可選擇村田先生作為你在遊戲中所操控的角色。人物選擇完畢後會出現水上模式的畫面，玩者可乘坐快艇在湖泊上隨意選擇垂釣的位置。畫面左上角的除了時鐘計算時間外，還有水溫、風速及風向等，提供垂釣地方的各項資料。右下方的是地圖畫面，顯示出釣魚者現在身處的位置。按動方向掣的上下左右便能操縱快艇，上掣是前進而下掣是後退，左右則是方向的變更。與此同時，按△掣可顯示出指令畫面。當中有魚餌的選擇、魚杆選擇、顯示手持的ITEM和金錢及今日的釣魚成績。

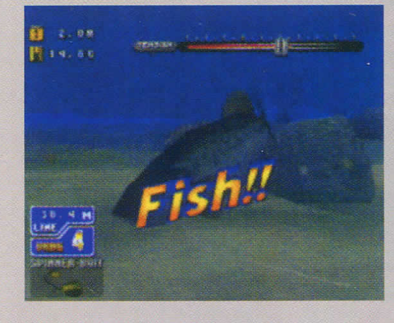




魚兒快來啊！

魚餌潛入水中之後，畫面會轉成在水底中的視點。畫面左上角的是水深度及水溫，另外還有魚餌的操控情況，現在魚絲的長度，拖曳強度及現在使用中的魚餌種類等。在有魚上釣時，畫面右上方會出現魚絲的崩緊程度。如玩者有玩釣魚GAME經驗，都會知道如果把魚絲抽搐拉動過急的話，會把魚兒與釣魚者互相抗衡的力量急速增加，而使魚絲給拉斷。所以要好好掌握這個力度，不然的話便會得不償失，讓魚兒溜走了。如能成功釣到魚兒，會顯示出魚身量度畫面，電腦會準確量度出魚兒的重量和長度。接著會出現成績畫面，讓你看看今天的成果。





MAGICAL DICE KIDS

マジカルダイスキッズ

TEXT: MARKS

PS

生產商：	SCEI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ETC	

各位在暑假期間是不是覺得有悶呢？如果對的話不妨試試將會介紹的《MAGICAL DICE KIDS》因為當中有可愛的主角們，和相信大家未玩過有別於一般大富翁玩法。故事講述主角們為了將背叛的GYF所弄出來的銅像破壞來回復世界的舊面目。



卡通人來拯救世界吧！

行動流程

利用骰子來取回建築物—回取建築物需要到建築物方格才可

↓

破壞銅像令建築物復活—到建築物方格時用Gold請從業員破壞銅像

↓

從業員成為同伴—在建築物復活時，從業員就會成為同伴，他們擁有特殊技

↓

使用CARD—在可以不用骰子時，可使用不同種類CARD，不要隨便的使用

↓

收集魔法骰子—收集撲克牌圖案標記，全部集整後回到起點就可得到魔法骰子

↓

擊倒BOSS—令STAGE所有建築物復活，BOSS亦會出現，使用魔法骰子擊倒BOSS

從業員

令建築物復活之後，那個建築物的從業員就會成為玩者的同伴。當玩者擁有多個同伴的時候，就會以最後參加的從業員作為可以使用的同伴。玩者可以在MENU畫面中選取從業員的特殊技來使用。不過使用的同時玩者亦需要將一定Gold給從業員，而且他們亦需要使用一定數目的MP。使用後的回復亦要數TURN的時間，途中不能使用。





CARD的使用

既然這是個大富翁遊戲，其中當然不得不少得使用一些CARD來幫助自己快一點到達建築物方格或是削弱對手的實力等等，從而令自己成為當中的冠軍。其中會分成影響角色移動步數的移動系、到達對面或後面方格的跳躍系、增加或減低建築物級數的建築物系、令從業員產氏影響的從業員系等10種，而其中更有需要停在EVENT方格才可取得EVENT CARD。



地圖方格

在每個STAGE內，都會由以下所說的方格組成，其中並沒有一些空白的方格，因此玩者需要知道每一個方格的用途，才可以在STAGE內戰無不勝。Gp



START
STAGE開始的起點，集齊Check Mark可以得到魔法骰子，增加1點最大MP

SPADE
取得骰子數目×100 GOLD，持有的建築物LEVEL UP

HEART
移動到所持有建築物的方格，STAGE後與CLUB有同樣效果

DIAMOND
MP和持有建築物耐久度回復至最大

CLUB
取得三粒骰子的加算×100 GOLD

EVENT
取得25張EVENT CARD的其中一張

檢問所
STAGE BOSS出現的方格

CARD DRAW
取得1張CARD

GOLD PLUS
取得骰子數目×100 GOLD

MP回復
MP回復2點

GOLD MINUS
失去骰子數目×100 GOLD

SHOP
將CARD進行交易的CARD SHOP

建築物
STAGE內需要復活的建築物







J-Pop-idol Sniper
TEXT：MARKS
駒場二丁目
PROFILE
本名：國仲涼子/Kuninaka Ryoko
出生日期：1979年6月9日
年齡：21歲
出身地：沖繩縣
星座：雙子座
身高：158cm
血型：B型
三圍：B83 W58 H85
興趣：VIDEO鑑賞
國仲涼子
Kuninaka Ryoko
GP樂園



雖然國仲涼子今年已是27歲，但她只是加入了藝能界兩年多的時間。對於一直參演一些如：Beat Bang、GIRLS2、Music Jump等娛樂節目的她現在終於有一嘗參予劇集的機會，這套正是今次夏季劇集中最受注目的日劇一「SUMMER SNOW」，而當中飾演女主角片瀨由紀(廣末涼子)在信貸公司的同事一鈴木美紗，角色的性格剛好與由紀相反，經常一副積極的面孔，同時亦是與純以E-MAIL傾談的神秘女子。相信這次的演出對她來說是不可多得的機會。此外，由7月8日開始主持一個名為「Internet Dreamer今すぐGET YOU」

JP-Idol.net

Be on the STAGE

http://www.geocities.co.jp/Hollywood-Stage/3025/

組員：守護月天小璘

秋季的主流是機械人？！

當各位還過著快樂的暑假，一邊吃著涼冰冰的甜品、一邊看著動畫時，日本已為各位公佈涼快的秋天即將播放的電視動畫新作。看過當中所公佈的作品，發現佔絕大部份之動畫也是以機械人為主，喜歡看機械人的動畫迷可謂非常幸福了。不過還有一些適合女孩看的動畫，如於白泉社少女月刊《花與夢》，由松下容子作的《闇之末裔》，和由村上真紀作的《Gravitation》。好了，事不宜遲，現在就為各位介紹秋季的動畫新作吧！



◆ 闇之末裔



◆ 始之一步

◆ Gravitation





◆ Vandread

◆ 無敵王TryXenon

Sunrise大攻勢！

以推出機械人為主題的動畫而聞名的Sunrise，其中各位熟悉的《Gundam》系列、勇者系列就是由該社推出的了。在今個秋季又怎可能少了它的份兒呢？Sunrise就公佈了打算於秋季推出2套動畫作品和一套播放日未定的動畫，真的是一個大攻勢啊！在秋季播放的動畫中，一套是改編自高橋留美子於小學館《週刊少年Sunday》中連載之漫畫《犬夜叉》，另外一套則是Sunrise的拿手好戲——機械人動畫《Gear戰士電童》，至於播放日未定的動畫名為《Algient Soma》(暫稱)。

高橋留美子作品再被動畫化

預定10月於讀賣電視台、日本電視台播放

犬夜叉



一向以原創動畫為主的Sunrise，這次竟與出版社合作將漫畫動畫化，真的很新鮮哩！繼《亂馬1／2》後，這次已是高橋留美子第四套被電視動畫化的作品，之前每套作品也會推出超過或大約一百集也算頗長篇的故事集數，不過今次則預定會推出四十多集；以現時《犬夜叉》的漫畫進度來說，相信電視版劇情的節奏一定會十分明快，不會給人「拖長來做」的感覺。

《犬夜叉》的故事大約是講述主角日暮籬(かごめ)，是一位於500年前守護著「四魂之玉」的巫女桔梗轉生過來的中學生，她在一次偶然的機會下與現在的時空轉移，返回了戰國時代，並將封印了的半妖「犬夜叉」解封。從未來世界來臨的她，在戰亂和妖怪甚多的世界中真的非常危險，於是她就與犬夜叉一起，並為找回失蹤了的「四魂之玉」而展開了冒險旅程。



◆ 桔梗

◆ 犬夜叉



◆ 日暮籬

Staff

原作：高橋留美子
企劃：諏訪道彥、植田益朗
監督：池田成
人物設計：菱沼義仁
美術監督：池田繁美
音響監督：鶴岡陽太
動畫製作：Sunrise

小孩子的能力是無限的！

預定10月4日開始逢星期三下午6時於日本電視台播放

GEAR戰士電童



最近的動畫即使有機械人為主題也好，但卻缺少了以小孩為機械人駕駛員，為保護地球而與強勁的敵人作戰之內容。不過以此為主題的動畫又即將出現了，它就是本作《Gear戰士電童》，當中的駕駛員——出雲銀河和草薙北斗，都是只有11歲的小學生來的；至於他們要對付的敵人，將會是機械帝國加魯凡(ガルファ)。

在21世紀時，機械帝國加魯凡為了要將宇宙上所有機械解放，而將全部生物消滅。帝國內的其中一個集團頭子「黑騎士亞路提艾(アルテア)」，帶著三位能變身為成人類外貌的手下「艾祖魯(アブゾルート)」、「古爾明(グルメイ)」和「域達(ウィッター)」，來到地球進行其帝國陰謀。地球當然不會輕易讓帝國成功入侵，當得知機械帝國要入侵時，國際間立刻組成了「地球防衛組織GEAR」，這組織在世界各地也有設立支部，其中在日本的支部就派了銀河和北斗駕駛著機械人「電童」去對付敵人的侵襲。不過GEAR當然不單只用小孩與敵人作戰，當中還有不少大人加以協助的，如Dr.井上擔任維修機體、河合愛子負責操控等。一場守護地球的戰爭即將展開了。

◆草薙北斗

◆出雲銀河

◆電童



◆其他GEAR成員

◆黑騎士阿魯提艾的手下

STAFF

原作：矢立肇
監督：福田己津央
Series構成：兩澤千晶
人物設計／總作畫監督：久行宏和
美術監督：池田繁美
音樂：佐橘俊彥
動畫製作：Sunrise

另類作品

Algient Soma(暫稱)



單看此作的圖片，有一位男生坐在一個面具上，都覺得本作的氣氛將會與Sunrise一向以鮮明活潑的手法來表達的動畫很不同；這是一個偏向重視感情的作，集中講述Frank(フランク)、金城Tack(タクト・カネシロ)和克迪(ハディ)三人之間所產生的關係，當中亦有以「愛」和「信賴」等作主題。故事講述於21世紀中的地球上，除了有人類外，還有外星人的存在。不過外星人並非有善之人，他們與地球人展開了一場場慘烈的戰鬥，令地球非常混亂；其中由外星人帶來的金屬生命體「Frank」，因為暴走而殺死了主角里奧最心愛的戀人，為此他誓要向Frank報仇。此外，另一位少女克迪，亦因為外星人的關係而失去親人。究竟這兩位擁有悲慘命運的人，再加上一個外星生命體，會成為一個怎樣的故事呢？



STAFF

監督：片山一良
人物設計：村瀨修功
機械設計：山根公利



石之森章太郎作品再現

人造人間Kikaider The Animation

預定10月16日開始逢星期一晚上8時於CS之Kids Station播映



另一套會於秋季放映的動畫，是改編自石之森章太郎的作品《人造人間Kikaider》。故事是講述主角次郎(ジロー)是一個由光明寺博士所製造的人造人，他擁有雖然暫未健全，但仍能分辨善惡的「良心回路」機能，並能夠按下兩膊來變身成另一模樣「Kikaider」。然而在另一方面，利用機械人來犯案的基路(ギル)博士，是與光明寺博士作對的人，他為了要襲擊光明寺博士而派出其與Kikaider差不多的「Hakaider」來對付他。而次郎，亦即是Kikaider便為了保護光明寺博士早日完成這「良心回路」的研究，而阻止基路博士的行動。這作品曾經被拍攝成為特攝片，現在再次將此套動畫搬上電視，並將之轉為動畫，相信除了有不少較年長的人仕看外，還能吸引小孩子看哩！ GP





◆Kikaider

◆次郎

◆光明寺博子之女兒——密子

STAFF

原作：石之森章太郎
監督：岡村天齋
劇本：面出明美、大西信介、十川誠志
人物設計、總作畫監督：紺野直幸
動畫製作：Radix
製作：SPE・Visual Works

TEXT：咸旦仔
意見收集站：
《gpgary@gameplayers.com.hk》



本地漫遊



街霸VS拳皇

編繪：許景琛
出版：天行社出版有限公司
售價：$13

故事簡介：兩隊同樣為著宿命而戰的強者，在同一天分出高下！但就在他們的絕招轟向對手的時候，不知為何，力量突然被地球另一端的力量互相牽動著，更將現今四大強者赤龍、KEN、草薙京、八神庵牽引在一起，兩隊本不相識的強者，在碰面後又會引發起一場怎樣的戰鬥呢？



天殛

編繪：梁偉家、黃水斌
出版：天下出版有限公司
售價：$13

故事簡介：十數年前，關東一帶堂口幫派眾多，當中最具聲名者，便是「天殛堂」！「天殛堂」之所以能夠震攝群雄，全因為其堂主黑嶽武功卓越不凡和擁有一柄象徵一切力量的絕世神兵—天殛。但某天黑嶽卻突然逝世，而同時另一股勢力「雷門」亦乘勢崛起。正當「雷門」聲威日隆之際，一位名叫黑雪的少年竟拿著天殛前來報仇。究竟黑雪是什麼人？而黑嶽又何以突然逝世呢？



國際漫遊

破壞魔定光

編繪：中平正彥
出版：天下出版有限公司
售價：$30

故事簡介：一名不良少年椿定光在一次偶然的機會下，得到一個由外星人遺下的破爛頭盔，當他戴上這頭盔之後便會擁有特殊能力。在同一時候，由外太空而來的生物「流刑體」正大量降落地球進行侵略，到底定光能否憑著破爛頭盔給他的特殊能力保衛地球呢？



風雲三姊妹

編繪：垣野內成美
出版：天下出版有限公司
售價：$30

故事簡介：朱鈴一直在深山的武術道場「鬥牙館」中修行，在她剛剛到了15歲生辰的時候，卻換來了一個悲劇的發生；那時朱鈴正與同伴黃扇逛街，白王率領白蓮黨突襲鬥牙館，並且把她的師傅打倒！由於他最後的遺言是叫朱鈴尋找她從未見過的姐姐華鈴和聖鈴，於是朱鈴便踏上她的旅程！



出書時間表

天下

日期	書名	售價
8月29日	球場幻想曲FANTASISTA #3	$28
	極速拳王 #2	$28
31日	鋼 #3	$28
	神風怪盜貞德 #6	$28
	浪客行彩色版 #19	$25

玉皇朝

日期	書名
8月29日	低能量發明狂 #7
	白領拳手太郎 #21
	紅髮安妮 #2
30日	天子傳奇肆 #69
	龍神 #32
31日	神鵰俠侶 #40
9月1日	新著龍虎門 #14
2日	神兵玄奇 #76
6日	天子傳奇肆 #70
	龍神 #33
	大霹靂 #2
7日	神鵰俠侶 #41
8日	新著龍虎門 #15
	魁！男塾 #5
9日	車神傳說巨摩郡 #18
	神兵玄奇 #77

文化傳信

日期	書名	售價
8月30日	多啦A夢 #32 (再版)	$30

大然文化

日期	書名	售價
8月28日	緣份的天空 #3	$28
31日	思春期未滿 #5	$28

Presented by：時雨、小璘、隨風、SAKURA KI



SENTIMENTAL GRAFFITI 2 OFFICIAL STARTING GUIDE BOOK

出版社：SOFT BANK
售價：880日圓

由生產商自己發行的公式GUIDE BOOK，介紹了此作的基本玩法、故事背境及各場景的位置等，適合各位參考。而對女角色的介紹亦十分詳情，不但有女角們的基本資料，亦有數件她們會發生的重要事件介紹，雖然對「追女仔」沒什麼大作用可是還是有其收藏價值。另外此GUIDE BOOK亦有收錄其他角色如主角的學長，女角的兄弟姐妹等，總之有機會出現的角色都會介紹。亦有介紹為女角們配音的聲優，若各位喜歡當中的聲優就不要錯過了！（隨風）

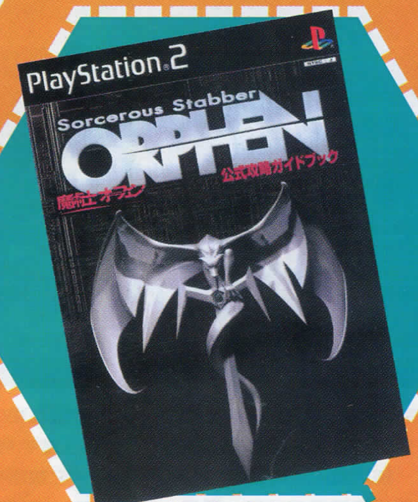




棋魂 8

原作：堀田弓
漫畫：小畑健
出版社：集英社
售價：390日圓

光仔經過若獅子戰後，實力再進一步，並在院生的排名中不斷上昇。在職業考試預選之前，他已經是一組的第7名。本來以他的實力，通過預選應該不是問題，但由於在考試中有其他外來的大人參加，而光仔又沒有和大人下棋的經驗，導致在頭兩個回合都因極度緊張而敗陣。幸好他在之後兩局順利勝出，而最後一局更因沒有對手而不戰而勝，光仔才順利通過預選。不過佐為指出他害怕大人這個缺點一定要改善，這時和谷建議光仔跟他和伊角三人一同到圍棋會所和大人們下棋，而且還是以刺激的團體戰方式進行！（時雨）



魔術士奧法 公式攻略Guide Book

出版社：富士見書房
售價：1200日圓

與PlayStation 2同名遊戲同日推出之公式攻略Guide Book，當中將有每位於今作中出現的角色介紹、遊戲系統、模式介紹、魔法和妖怪一覽，不過當然少不了原創人物茜菲編、積艾斯編和瑪編之攻略。攻略的資料十分詳細，有流程、地圖、注意地方和敵人資料等。除此之外，本書還有原作之世界觀及故事簡介，內容十分豐富，喜歡《魔術士奧法》原作或遊戲也不要錯過。（小璘）



麻辣教師G.T.O (16)

作者：藤澤亨(とおる)
出版社：講談社
售價：390日圓

今期講述鬼塚終於把3年4班最後一顆「炸彈」－繭打動了，決定退出逼退老師計劃，現在只餘下相澤雅一個人跟鬼塚不和，不過現在她卻因為跟家裡不和而離家出走，而且更被鬼塚看到她偷東西。鬼塚把她帶到朋子的家去，讓她感受到朋友的親情及開始對鬼塚減低戒心。只可惜當阿雅開始變回跟一年級一樣的開朗性格時，卻因為跟麗美吵架而再次受到傷害，並於學校把麗美的秘密公開。麗美決定要離開校園，並揚言要令阿雅不能再在日本立足，以噴漆在牆上寫下一網址便離去了。而阿雅觀看該網頁後十分驚慌，並於家中搜出多個偷窺器，到底這個網頁是…？（隨風）



Persona 2 罰 公式Masters Guide

出版社：ENTER BRAIN
售價：1300日圓

PERSONA 2完結篇「罰」的攻略本，遊戲中的各種資料如地圖、惡魔、道具、甚至PERSONA的資料等，也收錄在書本之內。不過這本書的其中一個特別的賣點，就是詳細分析《PERSONA女神異聞錄》、《PERSONA 2罪》和《PERSONA 2罰》的世界觀、故事和歷史，因為這遊戲系列故事中的人物和舞台等，有著重大的關係，如果想清楚這遊戲的背景和世界觀等，相信這本書可以滿足讀者的。不過有一點玩者要留意，這本書並不是完全攻略本，在八月下旬會有「PERSONA 2罰公式GUIDE BOOK完全版」。（SAKURA KI）

TEXT: 小悠

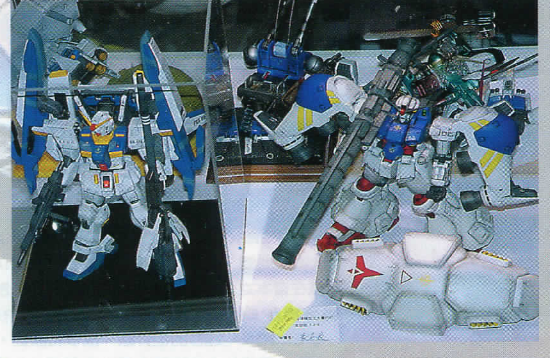
香港電擊高達模型王大賽2000 in 漫畫節



今屆漫畫節不單止有漫畫界的各家大出版社和CYBER界的網上公司參展，還有許多大玩具代理商於漫畫節設館。當中有孩之寶和瑞華行兩家便是了，孩之寶於漫畫節安排了一個名為「孩之寶寵物小精靈」集換式紙牌遊戲之夏日挑戰書的活動，這是一個POKET MON CARD GAME於暑假期間舉辦的夏日進級挑戰賽。而活動的總決賽在今次的漫畫節中舉行。參加者除有機會於漫畫節現場一展身手外，大會方面還安排了一些不作公開售賣的特別版Promo Card、League Card、遊戲墊和Mouse Pad送出，當然還設有冠亞季軍，獎品也頗為豐富的。不過筆者想為大家介紹並不是這個，而是BANDAI總代理瑞華行舉辦的「香港電擊高達模型王大賽2000」。



「香港電擊高達模型王大賽2000」得到BANDAI，瑞華行及日本「電擊HOBBY」的聯合籌備和支持，找來「BANDAI」模型專家川口克山、「電擊HOBBY」總編輯佑籐忠博、影視名人梁榮忠先生和香港模型專家仇章田先生擔任評判。勝出的高達模型王有機會代表香港參加日本「電擊高達模型王決戰2000」。到現時為止已有接近800件參賽作品了。在剛剛過去的漫畫節中，大會便特別設立了BANDAI展館，把數百件參賽作品供參觀人仕欣賞，不知道各位高達迷有沒有去看看呢？「香港電擊高達模型王大賽2000」一共分初級組和高級組，分別設有冠亞季軍，初級組以書券的形式送出獎金和一個獎盃，他們也會







得到限量特別版的模型，包括馬沙專用高達、賈圖專用勇士、FG高達、還有FG渣古等等。而高級組方面則以合共$15000的現金獎、獎盃和限量特別版的模型。而兩個組別的冠軍也會獲取紅彗星24K珍藏金咭。

今次比賽的參賽作品質素也相當高，展出的有各類型不同的模型，不論是自己原創的、原裝版PG、MG、HG、SD和BB的BANDAI MODLE，還有情景模型也有在這次展覽中設置了攤位，吸引了不少愛好模型的人們和高達發燒友前來參觀，筆者採訪時也人山人海呢！參賽的作品之中有不少是最近受歡迎的高達模型，例如「G GENERATION」系列和MG系列的最新作也在展品之列。在場館中除了展出高達模型王大賽的作品外，還安排了一些高達系列的動畫片段在現場播放，氣氛蠻不錯的。手提遊戲機WONDER SWAN設有高達軟件的推廣，讓大家即場試玩。另外，「BANDAI」模型專家川口克山先生於12和13日親臨為各模型發燒友講解模型的製作心得，包括有如何改裝、塗色和當中要大家注意的技巧等等，更設有答問大會讓人們即時發問有關模型製作上的問題。這些精彩的節目大家在漫畫節中有沒有去看看啊？





VOICE FILE

Text：小璘

Pro File

岩男潤子（IWAO JUNKO）

出生日期：1970年2月18日
星座：水瓶座
血型：AB型
出身地：大分縣
所屬公司：Star Board
代表作：《CardCaptor 櫻》大道寺知世、《KEY THE METAL IDOL》KEY、《新世紀EVAGELION》桐木光、《X》桃生小鳥、《浪客劍心(追憶編)》雪代巴、《櫻桃小丸子》長谷川健太、《Grandia II》迪奧



最近各位一定有收看過《CardCaptor 櫻》(港譯：百變小櫻MAGIC CARD)吧！各位知道在日本配演知世的聲優又是誰呢？她就是這次向各位介紹的岩男潤子了。她用了溫柔可愛的聲線來配演知世，相信有不少人也被她的聲線吸引倒吧！

岩男潤子並一開始就進入聲優這一行，她曾經可是一位歌手來的！「Saint Four」就是她以前的組合名字了，各位有聽過嗎？相信以歌手進入聲優界，她的聲線已有一定保障了吧！她首次出現於聲優界，是與另一位著名聲優井上喜久子一起，以「魚企鵝(おさかなペンギン)」這組合名一同推出Mini Album，繼而開始配音工作的。雖然她現在不是歌手，但她還有以聲優名義而推出CD和舉行演唱會，最近她更推出了名為「僕を笑って」的CD和舉行「岩男潤子CONCERT TOUR 1999~2000 LIVE CIRCUIT」的演唱會。

她的聲線與井上喜久子相約，都是十分溫柔賢淑，分別只在於她的聲線再加多一點可愛，所以一些性格斯文的女孩也十分適合她，就如知世和小鳥。另外，她配演一些沈靜的少女也很適合的，就如KEY和最近所推出的遊戲《Grandia II》中的迪奧，當中的性格將能由她的聲線充分發揮出來。

News File

Junko Iwao Official Site

網址：http://www.iwao.net/iwao/

這次介紹了岩男潤子，也順道介紹一下她的公式網頁吧！這網頁是由她的所屬公司為她而設的網頁，當中主要有她的個人資料、配演作品和有關活動，當然少不了讓瀏覽者留語的揭示板。雖然內容略為簡單，但其實這只是她其中一個較資料性的網頁，她還有一個名為「Goo Town」的網頁，這才是真正讓她Fans瀏覽的網頁。不過「Goo Town」是以會員制運行的，瀏覽者是需要輸入特定的Password才可。



《聲優 Grandpri》月刊化！

聲優在日本來說真的越來越受「聽眾」重視，相信專門以報導他們為主題的聲優雜誌，競爭將會越來越激烈。因為他們繼先後被各出版社推出了各種形形式式的雜誌，更由不定期刊先後轉成季刊、甚至隔月刊，早前還曾向各位報導過《hm3》將會變成隔月刊後，現在《聲優Grandpri》又公佈改為月刊！並定於9月9日發售。為了紀念月刊化，隨該期(10月號)將附送12吋CD，喜歡聲優的各位就一定不要錯過啊！



CD-Broswer

TEXT：時雨

NOT FOUND

主唱：Mr. Children
發售商：TOYS FACTORY
編號：TFCC-87063
發售日：8月9日
價格：1020日圓





還記得在中學時開始聽Mr. Children，純粹是被《Tomorrow Never Knows》那優美的旋律所吸引。後來聽過他們以前的大碟，方知道櫻井和壽的歌詞和歌聲那種感染力才是Mr. Children的精髓所在，這首令人久等了的新曲《NOT FOUND》也不例外。歌曲以ACOUSTIC結他襯托著櫻井強而有力的歌聲，一步一步將他內心想說的話全部「迫」出來。至於歌名「NOT FOUND」是一個我們上網時經常見到的字，相信大家都試過用搜尋器找尋想看的網頁吧！一旦出來的結果只是「NOT FOUND」自然叫人氣餒，但這首歌卻好像要讓聽者知道：「即使今天找不到你想要的東西，不代表明天也會找不到。」聽Mr. Children的歌，絕對會令人重拾自信！同SINGLE內的C/W《1999年、夏、沖繩》非常之民歌FEEL，內容像是櫻井自己在沖繩旅行時的日記般，對日本社會和自己的人生作出反省，也是一首極出色的作品。

樂評分：9分

隼(ハヤブサ)

主唱：Spitz
發售商：POLYDOR
編號：POCH-4001
發售日：7月26日
價格：3059日圓



如果不計他們的精選大碟，SPITZ已經有近兩年半沒有推出過新大碟了！對於FANS來說真是等到頸都長了。今次這張大碟和SPITZ以往的作品有一個很大的分別，就是唱片整體的氣氛十分統一。以前SPITZ由於要照顧大眾的口味(這點草野正宗也承認)，著重曲調的SINGLE歌曲和ALBUM內其他曲目總是顯得格格不入。但今次的《隼》則完全是順應四位成員自己的意思去製作，出來的效果是沒有任何修飾，充滿現場演唱的感覺。不過如果大家是想聽一些如《ROBINSON》、《定能飛上天空》般的作品，本大碟可能就會叫你失望了。但這不是認識SPITZ另一面的好機會嗎？強力推薦的曲目有題名曲《8823》(副歌部分一聽就喜歡了)、《MEMORIES CUSTOM》(SINGLE作品，但中途加了全新要素！)和《螢火蟲》(只有草野的歌聲才能唱中歌詞中的悲愴)。

樂評分：9分

本週精選

月與甘美之淚

主唱：Chara
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2166
發售日：8月23日
價格：1223日圓

等了一年半，終於也等到了CHARA推出新SINGLE了！CHARA獨特的唱功在本細碟中仍然健在，而歌曲本身則是首充滿哀怨的情歌。它是日本電視台劇集「LIMIT 難道我的孩子是……」的主題歌。

猶豫／SPECIAL THANKS



主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORD
編號：PCCU-00003
發售日：8月23日
價格：1260日圓

GLAY連續兩個月來推出新SINGLE！而且今次是兩A面作品！《猶豫》是TBS電視台《未來日記VII》節目的主題曲，同時它也是《未來日記》電影版的主題曲。GLAY的BALLAD一直都受各界好評，相信本曲也將會是大HIT之作。

SINGER SONG WRITER



主唱：rough laugh
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01463
發售日：8月19日
價格：1223日圓

雖然只有24歲，但出道沒有多久的rough laugh靈魂西村サトシ在創作方面已受到各方面的肯定。從這張MAXI當中，他們的整體表現更有大幅進步，實在不知道他們的實力可以伸展到何處呢！

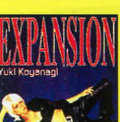
TVDJ OFFICIAL SOUNDTRACK



遊戲：TVDJ
發售商：SPE・VISUAL WORKS
編號：SVWC-7068
發售日：8月23日
價格：2345日圓

PS2上的新感覺MTV剪接遊戲《TVDJ》，它的SOUNDTRACK是由Chokkaku和舟山基紀等樂手負責。內裡的音樂類型多姿多采，有FUSION、JAZZ、TECHNO等，即使未玩過這遊戲的人也合聽。

EXPANSION



主唱：小柳雪
發售商：DREAM MACHINE
編號：HDCA-10046
發售日：8月23日
價格：3059日圓

這是收錄了小柳雪大HIT細碟《愛情》和《be alive》的第二張大碟。和上一張大碟很不同，今次小柳在錄音時盡量保留了歌曲的現場感，充份令人感受了她在歌藝上的進步。

女神之舞

主唱：觀月亞理沙
發售商：avex trax
編號：AVCT-30027
發售日：8月23日
價格：1050日圓

觀月亞理沙在事業上一直沒有什麼突破，因此今次她找來了「魔娘」的監製つんく來幫忙。他為觀月創作的這首跳舞歌，森巴音樂竟出奇地與她清澈的的歌聲相配合，つんく真不愧為名監製呢！

AMAZING LOVE



主唱：Folder5
發售商：avex group
編號：AVCT-30025
發售日：8月23日
價格：1050日圓

成員平均年齡只有15歲的「Folder5」，她們的歌聲竟然完全沒有幼稚的感覺，實屬難得。這張2nd SINGLE是她們拿手的EURO BEAT，當中更充分表現出她們成熟的和音技巧，喜歡少女組合的讀者不妨留意一下。

beatmania BEST SOUNDTRACK



遊戲：beatmania BEST HITS
發售商：KING RECORD
編號：KMCA-66~67
發售日：8月23日
價格：3200日圓

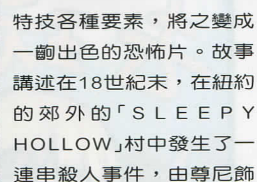
顧名思義這是PS遊戲《beatmania BEST HITS》的SOUNDTRACK。不過它不只收錄了遊戲內的41曲，更追加了由FANS選出來的30曲。除此之外，它也收錄了4首《~GOTTAMIX2》的樂曲。

DVD PLAYER

無頭谷

發售日：9月20日　發售商：日本HERALD　編號：PCBH-50028
價格：5300日圓　導演：添布頓　演員：尊尼特普、姬絲汀莉芝

添布頓，一個人稱之為鬼才，但也稱之為怪人的導演。尊尼特普就更加不用多介紹了，他簡直是荷里活「怪人」的表表者，專門接拍一些另類題材的電影。不過當這個兩個怪人合作起來，往往能擦出火花。他們以前已經合作過，其作品有《艾活傳》和《幻海奇緣》，但都是叫好不叫座。今次添布頓將一套1949年的迪士尼動畫作品改編為電影，然後再加入愛情、





特技各種要素，將之變成一齣出色的恐怖片。故事講述在18世紀末，在紐約的郊外的「SLEEPY HOLLOW」村中發生了一連串殺人事件，由尊尼飾演的偵探於是奉命前往調查。從村中長老的口中，尊尼得知這件事盛傳是由一名無頭的騎士幽靈所做，不過尊尼堅持世界上所有事情都得以科學方法解釋。可是就在當晚，





尊尼就親眼目睹了無頭騎士出現殺人……！

奪命狂呼3

發售日：8月11日　發售商：東芝DIGITAL FRONTIA　價格：4700日圓
導演：韋斯奇里雲　演員：莉芙金寶、歌翠妮葛絲雅琦、柏嘉寶茜



《奪命狂呼3》作為整個系列的完整篇，在未拍出來之前大家都有點擔心，因為電影總有其「第三集之法則」的存在。但大家沒有想到的是，導演韋斯奇里雲竟會拿這個「第三集之法則」來幽電影界一默，而且在劇力上也極之出色，大部份《奪命狂呼》的FANS都認為《3》是整個系列中最好的一集，已是一個最好的證明。更難得的是，韋斯奇里雲不單止照顧了FANS的需要，而且也沒有置未看過之前兩集的觀眾不理。認識前兩集的人會看得津津有味(而且還會恍然大悟)，但未看過的也能充分投入在其意想不到的劇情當中。如果觀眾一直有看恐怖片的話，看到《奪命狂呼3》中借用《觸目驚心》和《黑色星期五》等經典作品的橋段時，也一定會發出會心微笑。以上因素，令《奪命狂呼3》這套電影本身成為了恐怖片的經典。







安室奈美惠/NAMIE AMURO TOUR "GENIUS 2000"

發售日：8月18日　發售商：avex
價格：5800日圓　歌手：安室奈美惠

想欣賞狀態回勇後安室奈美惠的FANS，就千萬不要錯過這張演唱會DVD了。它收錄了由今年3月至5月於全國舉行的巡迴演唱會片段，歌曲亦是以最新大碟《GENIUS 2000》的歌為主。不過一些她的名曲如《CHANCE THE CHANCE》也是不會缺少的。





多重人格探偵PSYCO 雨宮一彥之歸還 限定VISUAL BOX

發售日：8月11日　發售商：角川書店　價格：19800日圓
原作：大塚英志　監督：三池崇史
演員：保坂尚輝、中島朋子、大杉漣、三浦理惠子

比起日本國內，在國外反而有更高評價的導演三池崇史，他的作品由大眾化的《ANDROMEDA》(SPEED主演)到只在衛星電視播放的劇集都有，但由他拍攝出來的映像總是充滿新鮮感。這套改編自大塚英志同名漫畫的作品，曾在今年5月在WOWOW上連續六晚播映，本DVD BOX則完全收錄了當時所有過激影像，極有收藏價值。





浪客劍心—明治劍客浪漫譚— 飛天御劍流 劍技大全

發售日：8月23日　發售商：SPE・VISUAL WORKS
價格：3800日圓　原作：和月伸宏　監督：古橋一浩
聲優：涼風真世、藤谷美紀、富永美奈、上田祐司

在幕末令世人聞風喪膽的拔刀齋，他的飛天御劍流劍術現已輯錄成DVD供世人鑑賞了！裡面的招式全都是從TV版的名場面中挑選出來，由「龍槌閃」這些大家熟悉的招式，到一擊必殺的奧技都會為各位逐一分析。除此之外，本DVD還收錄了比古清十郎的得意技「九頭龍閃」到彌彥的「見樣見真似．龍槌閃」等招式，絕對是劍心最集大成的FAN DISC。





GP劇場

Created by 伶

約了他去沙灘
可是最近肥了
着不到比堅尼

減肥！
減肥！
減肥！

呀！
輕了

原來瘦了的是…
滑落

姊姊帶你玩cosplay
卡勒

去玩吧~~~

為甚麼
細佬
跳來跳去
？
跳

你細佬在8小時前已被勒死，你知道兇手是誰嗎？
我甚麼都不知尚



之前收到一位讀者的投稿，內裡用了鉛筆線畫稿；雖然當中畫得不俗，可是到最後小妹還是將之退回，原因是線條的顏色太淺了，根本不可能將之刊登出來。敬請各投稿者留意畫稿的色彩不能夠太淺色的，否則浪費了各位花了不少努力的作品，會令小妹很傷心的啊！



果醬

這位是《聖靈機Rayblade》的角色來嗎？少女的樣子很可愛，不過沒有鼻子的她就好像不太好。由於這幅畫是「大特寫」的關係，所以暫未能看到人體結構方面有何出錯。而上色方法，看來有點粗糙哩！有改善的必要啊！然而背景的水滴上色方法也算是不錯的。

小梅

連櫥櫃內的物品也有詳細繪畫到，很細緻哩！小妹最欣賞的就是櫃子的木邊，能充分表達出木紋的效果。不過不知小梅是否將重點放於櫥櫃上，背景的門、黑板和紙張則畫得比較馬虎，而且亦有透視上的錯誤。



凡星

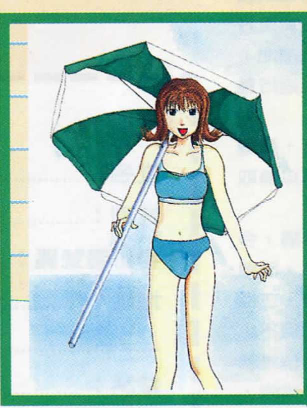
色彩很柔和的一幅畫，背景的木板雖然畫歪了一點，而草的畫法也怪怪的，不過處理方法卻不錯，特別是樹木的畫法。至於人物方面，在比例上似乎有點出錯哩！例如她的耳朵很小和位置很後，而手臂的位置很低，看起來很怪。另外腳的透視也錯了，從這角度應該看到她兩腳的。



張桐禧

利用自己的風格來作畫，算是不錯的作品啦！上色不太均混，在光位以外還有很多白色的空隙。後腦的頭髮和辮子有點亂，不太美觀；而面相不算差，不過卻出現了高低眼的情況。





Lion

畫中的少女很強壯哩！拿起那麼重的太陽傘還能面不改容地露出笑容！(^-^)太陽傘和少女的身體結構畫得不錯，但少女的左腰至左腿的聯接位有點怪。整幅畫的構圖有點空，若將焦點放近一點，將少女畫大一些至半身，相信會令畫面更豐富。



Sakuya

可能是妖子的外表太普通了，如不是Sakuya在旁畫了標題字，小妹也未必認出她哩！嘗試用以高向低的角度來作畫值得一讚，不過在人物比例上有需要留意的地方，例如她的肩膊位、腰部、臀部和腳部，另外還有椅子的結構亦出錯了。要繼續努力啊！

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm（A4 SIZE）；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。



主持人：時雨

傳統《FF》系列玩家評《FF9》

TO時雨先生：

你好，既然講咗兩次《機戰》，今次就轉換話題講《FF 9》吧。在下是由《FF 4》開始接觸FF系列，以後的數集也有玩過，所以對FF系列也有一定的認識，就讓在下為今集作一個簡評吧。

今集以水晶和回歸原點作招徠，未買時的確有很大期望，也吸引了很多人訂購，結果大家也知道那些只是四方廠的一些手段，水晶要到遊戲末段才有些少戲份，而職業系統又沒有了。就好像《機戰X》，雖然以立體地圖作賣點，但出到來卻強差人意。不過《FF 9》算是做得不錯了，以PS的機能做到這樣的畫面，大家也是意料中事。

至於系統方面也是做得不錯的一環，雖然儲AP系統已經不知用過幾多集，毫無新意，不過今集以武器來學習技能勝在簡單，方便，即使是初學者也容易上手，比《FF 7》和《8》的複雜系統好得多。那個TRANCE系統起初以為會好似《FF 7》，不用時可以待下一次戰鬥才用，怎料儲滿要被強迫發動TRANCE力量，戰鬥完結後就沒有了，有時想用時又到了戰鬥完結，但發動後可以使用用數次指令也是好處之一。今集的異常狀態也增至19種，多了發熱、發冷、病毒、猛毒、迷惑等，都幾霸道。好像從外表上是看不出角色中了病毒，而如果全體角色被STOP了是會當作全滅。此外，新加入的ATE系統只是觀看同伴的EVENT，發生了只是看多一些EVENTS，不理會它又不會影響主故事，真是不知有甚麼作用。

今集的故事都不錯，最後一段男女主角相擁的確令人感動，故事方面其實不是很長，從理論上可以12小時去到記憶大場所取得EXCALIBUR 2就可以知道(不知有無人可以做到)。相信不少人也會花數十小時去玩CARD GAME，MINI GAMES和陸行鳥掘地等。先講CARD GAME，承繼上集，加以改良，變得簡單和容易上手，要搜集齊一百種的卡都不是難事，主要也是靠CARD GAME對戰取得，雖然玩了很久都不知為何會戰勝。今集有很多MINI GAMES，大部份也可以取得珍貴的獎品，可惜某些遊戲只可在其一段時間出現，錯過了便不能再玩。那個跳繩GAME真是好難玩，莫講話一千下，一百下在下都不能跳到。最好玩都是陸行鳥掘地，有大量的財寶發掘，又能進化陸行鳥，總比《FF 7》要隨機取得飛天陸行鳥要好。

除了陸行鳥之外，另一隻生物莫古在遊戲中也佔了很重的位置，那個莫古NET也很有趣，為莫古送信就可以取得KUPO之實，接著就可以換取道具。

四方廠的遊戲一向也是以大量的隱藏EVENTS，道具，武器見稱，今集也不例外，好像要修理莫古NET本部，找尋星宮金幣等EVENTS，而隱藏武器主要也是從陸行鳥掘地中取得。其實除了24處陸行GRAPH，在世界地圖上還有一些隱藏寶物，分別在海上的泡沫和山腳的裂縫，而且不止一處。在地圖的西北方仲有一個沒有顯示的小島，只要啄開島上的裂縫就可以進入陸行鳥的桃源鄉。而在空中庭園的隱藏首領，實力真是非常強，不止會使用各種異常狀態，又有強勁的魔法，在下還沒有將它打倒呢。

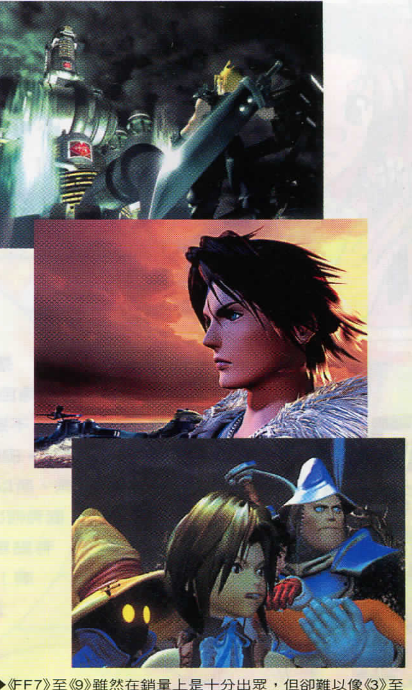
最後就講吓被批評了很多的人設、主角不再是英明神武的大人物而是一個滿腦子也是女孩子的小偷，卻經常說出一些很有道理的說話有點和他不合襯。經常把舌頭伸出來的QUINA也很可愛，但女主角的樣貌就似足上集的女主角，而VIVI的造型只是取材，自以往的黑魔導士，有點馬虎。好了，都要收筆了，下次再說吧。

FROM: LIM

LIM：

《FF9》比《FF8》做得好，相信已是公認的事實，但筆者卻收到一些讀者的來信，說他們喜歡看SQUALL和RIONA等美男美女，多過看那些半人半獸、奇形怪狀的同伴……(苦笑)。看來SQUARE在《FF7》和《8》已經寵壞了年輕的遊戲玩家呢！不過SQUARE也已經自食其果，因為這次「回歸原點」，立時令許多一般玩家對《FF9》失去興趣，銷量大跌。在日本的秋葉原，發售當日也不見有人排隊搶購，更有店舖即日減價促銷！在《FF》史上此現象是從未出現過的！

其實筆者認為好的RPG遊戲，最重要的不外乎兩方面——故事和系統，外表的華麗和遊戲好不好玩是沒有關係的。由《FF7》和《8》才開始玩的朋友可能是不知道以前《FF》的優點吧！所以才會說《7》、《8》比《9》好。唉……(←老一輩《FF》FANS的悲哀)



◆《FF7》至《9》雖然在銷量上是十分出眾，但卻難以像《3》至《7》般在舊有玩家心中留下深刻的印象

先說故事，純中古幻想型的世界觀和《FF》一貫的風格配合，舊FANS一定受落，故事的發展亦沒有像《FF7》般荒誕離奇，也不會像《FF8》般處處犯駁，成績算是中上。不過正如LIM君所說，水晶的戲份太少，對舊玩家來說是一個遺憾。

戰鬥系統方面，《FF9》基本上是拿《FF5》和《6》的系統做骨幹，簡單易明之餘亦不乏深度，比起《8》的什麼JUNCTION合理多了。不過「TRANCE」系統則明顯是調整不足，大大影響了它的有用程度。

不過在隱藏要素和MINI GAME方面，SQUARE仍然沒有改善一直以來「USER-UNFRIENDLY」的問題。如果不看攻略本，許多要素玩者(尤其是LIGHT USER)都無法得知。另外陸行鳥掘地MINI GAME實在太過花時間，在過程中玩者也絕不好受。這些都是筆者在《FF7》時已發覺的問題，可惜SQUARE仍然不肯作出改善，可惜、可惜。

由下套《FF10》起，SQUARE便會在遊戲內加上ONLINE的要素，相信到時《FF》的世界又會是另一番新景象了。不過香港玩家又能否享受到呢？希望到時SCE會加強在亞洲地區的支援吧！

時雨

投稿表格

姓名：..........

性別：..........

身份證號碼：.......... (　　)

地址：..........

....

電話：..........

(可使用影印本)

投稿須知：

◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。
◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。
◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。
◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。
◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。
◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

TEXT：時雨

2000年MAGIC世界賽冠軍DECK分析



2000年的MAGIC世界冠軍賽剛於本月六日結束，今屆的優勝者是被稱為MAGIC史上最佳選手的JON FINKEL。他的勝利除了是與他超人的技術有關之外，最重要是他在標準賽中使用的「TINKER(打造)DECK」實在極之出人意表。JON FINKEL和他的朋友BOB MAHER, JR.看準了大家對神器DECK掉以輕心之際出擊，結果便雙雙進入決賽！到底TINKER DECK有什麼強橫之處？



JON FINKEL 使用的 DECK LIST

- 4 Tinker(打造)
- 4 Brainstorm(腦力激盪)
- 4 Grim Monolith(灰黑巨石)
- 4 Thran Dynamo(索藍發電機)
- 4 Metalworker(金屬工人)
- 4 Voltaic Key(電壓鑰匙)
- 4 Phyrexian Processor(非瑞克西亞處理機)
- 4 Masticore(異獅)
- 1 Phyrexian Colossus(非瑞克西亞巨像)
- 4 Tanglewire(糾結纜線)
- 1 Mishra's Helix(米斯拉的螺旋柱)
- 1 Crumbling Sanctuary(崩潰的聖壇)
- 9 Island(海島)
- 4 Saprazzan Skerry(薩帕佐岩島)
- 4 Crystal Vein(水晶礦脈)
- 4 Rishidan Port(力夏達港)

爆炸性的魔力供應



這幅DECK最特別而且也是最重要的地方，是它擁有12個用來產生魔力的神器——灰黑巨石、索藍發電機和金屬工人，而電壓鑰匙則能用來UNTAP上述三種神器以產生多一次魔力，即變相也是產生魔力的神器。另外，這幅DECK亦有8張可以產生兩點魔力的土地，其整體的魔力來源比現行任何一款DECK都要高，在第三個回合產生15、6點魔力也絕非不可能！而且用神器產生魔力，也比綠DECK用妖精和天堂鳥來得安定(生物要殺實在太容易了)。



危險的生物群

TINKER用來進攻的生物只有九隻——異獅、非瑞克西亞處理機和非瑞克西亞巨像，比起許多DECK都要少，但當有打造幫助它們進場，而且又有大量的魔力在背後支持下，它們每隻都是極大的威脅。首先是異獅，相信大家都知道它有多厲害了，但在每個回合都有十幾點魔力的情況下，它便能夠一次過消滅對方所有生物！隨時還會有魔力剩下來準備重生！非瑞克西亞處理機這台「生仔機」雖沒有異獅般的廣域破壞力，但卻能在短時間內將對手消滅。玩者只需付出7點生命來製造出兩隻7/7的生物，在兩個回合後敵人就死了(第一次攻擊做成7點傷害，第二次14點)。至於只有一隻的非瑞克西亞巨像則是專門用來「打造」出來迅速了結對手的，而且它有8點攻擊力和踐踏異能，可以連對手的大型生物也置之不理！

打造 DECK 的弱點

藍DECK將會是TINKER的最大問題，因為一旦TINKER被COUNTER，整個加速魔力的行動就會停下來，雖然力夏達港和糾結纜線可以減少對手的魔力來源，但有時始終會不足以阻止對手使用COUNTERSPELL。

另外在對手SIDEBOARD一些專門對付神器的咭也是大問題，首先紅色通常已經在主DECK中有掠奪了，白色也會有破除魔障，SIDEBORAD之後情況更不容樂觀——烏克塔比長臂猿、碎裂、破壞與崩潰、明晝之光(對付處理機)等都是極之危險的咭。

既然TINKER有這些弱點，那為什麼它仍能在世界賽中奪取冠亞軍？原因是大家都忘記了有神器DECK的存在，他們的SIDEBOARD自然沒有用來消滅大量神器的咭了。今次JON FINKEL和BOB MAHER, JR.的勝利，可說全是心理戰的成果。

其他補助咭

糾結纜線是近期最常用的擾亂系武器，它能迫使其他快攻DECK橫置生物，減慢速度。而且由於TINKER DECK本身有許多永久物，所以糾結纜線對自己的影響也有限。米斯拉的螺旋柱在有大量魔力供應下，可以將對手的土地全部壓住，變相LOCK死他們動彈不得。崩潰的聖壇則是防禦用的最後手段，它會將自己的牌庫代替生命，大大增加了在劣勢時的生存率。

《INVASION》小道消息



在最近網上拍賣場再次出現一張原裝未切割的《NVASION》紙版，本來這已經是十分珍貴的了，但更厲害的是它們竟印有《POKEMON》咭的背面！姑且不理這張紙版的來源，從它身上我們再得知幾個《NVASION》的新情報：

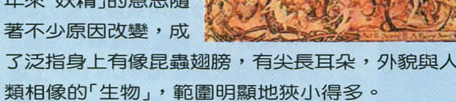
- ◆ 貪婪老鼠、腦葉切除、Quirion Elves和Soul Burn將會在《NVASION》中重印
- ◆ 有一神器容許玩者將無色魔力轉變成藍魔力或黑魔力
- ◆ 有一張咭好像有兩張咭同時印了上去(見圖)，這會否是一種全新的概念(一咭當兩咭用？)
- ◆ 兩張新反擊咒語：
  - (名字不明) UUB Counter target spell. That spells caster loses 3 life.
  - (名字不明) UUW Counter target spell. You gain 3 life.

Text by 阜林三郎



RPG及童話中重要的存在——妖精

妖精為何物？



其實單以「妖精(elf)」一詞來說，包含的範圍是非常之廣泛的，一般來說是指人類在某種情形(如運氣好、使用了某些藥物等)下看得見，身型細小的類人型「生物」，基本上連海牛妖(selkie)、守護獸(spriggan)、silky以及礦山妖精(knocker)都被列入「妖精」的範疇。而近年來「妖精」的意思隨著不少原因改變，成了泛指身上有像昆蟲翅膀，有尖長耳朵，外貌與人類相像的「生物」，範圍明顯地狹小得多。



◆廣意來說spriggan也算是妖精一族

Elf的源由及種類

這裡所指的不是推出「H game」的那公司……(笑)隨著近年「妖精」所代表的範圍縮窄，分類方面亦變得容易得多。然而粗略分類出來也有15、6種之多，當中較為人所悉的有lightelf、darkelf、hielf及sylanelf。



「Elf」一字最早可以追溯到古代挪威語的「alf、ælf」一字，傳入英國後轉化成英文的「elf」，眾數是「elves」，狹意是指居住於山上的小妖精。古代英語亦以alf稱之，然而加入了性別區分，女性的妖精以「ælfen」稱呼，而「elfin」一字便由此而來，是出於16世紀的詩人E．史賓沙之手，在他的敘事詩《妖精女王》中，把妖精的住處定為「fairy land」，「fairy」亦成了妖精的別名。此外，著名的英雄敘事詩《亞瑟王》亦有提及妖精的存在，中世紀法文的妖精一詞「fee」是由協助亞瑟王的魔法師妖精「Morgan le fay」而來。

另外丹麥語的「elv」及德語的「alp」，除了妖精之意思外亦包含了惡夢的意思。

除上之前提及以出處分類外，也有以地方分類的，愛爾蘭及蘇格蘭高地以「sheohgue」稱呼，而希臘神話中甚至分出了來自不同地域，一般的稱為「nymph」，有著「新娘」的意思，來自泉水的稱「naiades」、海的稱「okeanides」或「nereides」、樹的稱「dryades」、森林是「alseides」、來自山的「oreiades」，以及山谷的「napaiai」。



◆Fay這妖精是源自亞瑟王傳說的

而上文提到的lightelf、darkelf，是來自北歐神話的「ljosalfar」及「dokkalfar」，照字面譯作光妖精或者白妖精，暗妖精或黑妖精也頗貼切。至於hielf及sylanelf，則是出自十九世紀英國作家J.R.R.杜魯金的《The Load of the Rings》，hielf直譯作上位妖精，sylanelf是指居於黑暗森林的妖精，而sylan一字亦有著「森林妖精」的意思。

妖精的外貌

開初已提及「妖精」一詞的範圍很廣，所以妖精的外貌也可說是各式各樣。蘇格蘭高地的妖精是與人類一般大小，相反英國則將「elf」解作「細小的少年」，而大小方面若為30公分的身高。愛爾蘭等地相信妖精是被貶下凡的神明，本為巨人的神來到凡間也要縮小，成了數十公分左右，一般人無法看見的小人。



雖然前文提到妖精有男女之分，但一般外貌上分類，都是把美麗善良的妖精，如fay、nymph等視為女性，而darkelf一類醜惡的視作男性。而darkelf在外表的形容上與矮人族(dwarf)相近，是矮小、外表醜陋的妖精。而外表上提及有翅膀的妖精，只有pixy及fairy兩種，pixy身形細小，背部長有翅膀可以飛行，fairy則由人類般大小到小人都有，同樣長有翅膀，原則上fairy所指的是撇除了矮小醜陋的妖精的。



◆實際有翅膀的只有fairy及pixy而已

至於樣子方面，其實一直以來並沒有特別的描述，現在大家認為妖精有尖耳朵，是後來受到基督教文化影響，異教的神明妖精皆是魔物，而魔物的形像是有尖耳朵而得來。

習性與能力

基本上根據種類不同，妖精的居所及習性都不同，例如光妖精居於天界或地面，黑妖精居於地底。而一般來說妖精是住在野外居多，主要集中於山丘、森林及海底等，而居住便稱為「fairy land」或者「Til na Nog」，生活形態與人很像，也有稱為「fairy market」的市集，所以會出現人類誤進市集買到神奇物件的事。另外有些是獨居的，亦有妖精寄居於人類家中，所有妖精都愛歌舞，在草原跳舞時會留下稱為「fairy ring」的行跡。而壽命方面原則上是沒有計算的，不過會因為家園被破壞而死。此外與人類大小相若的妖精，特別是fay及nymph，是會出現與人類結婚的事，相信與視之為美麗女性有關。

關於能力，妖精大多數擁有很多與人相若的能力，亦有懂得隱身術、變身的妖精，也有懂等魔法者，當然少不了會飛的妖精。至於妖精擅用弓箭這一點，完全是拜《The Load of the Rings》之中的妖精利拿哥斯所賜。還有一點是他們的夜視能力不俗，從黑妖精能夠居於地底這一點可推斷到。

Pixie
ピクシー

◆會射箭倒不是妖精本來的能力

遊戲中的妖精們

雖然妖精在RPG中佔了一個十分重要的位置，但是在電子的RPG中出現的妖精，實在是少之又少，一提到妖精，相信不少人都會想起《女神轉生》系列，然而當中出現的妖精主要的只有pixy一類，連以fairy、elf為名的都欠奉(筆者對《女神》的記憶已所餘無幾，有錯的請來信告知……)。即使其他作品，大多數是出現妖精的人物，或是讓玩者製作妖精的人物，甚少出現敵人是妖精的。而說到電視遊戲的RPG中有較多妖精出沒的，可說是3D迷宮RPG的始祖《Wizardry》了，據筆者所知，除了玩者本身可選擇妖精族之外，遊戲中的敵人亦有出現妖精族，例如pixy、fairy、fay等等。說到妖精，題外一點都要提及的，當然是《羅德島戰記》的上位妖精蒂德了(笑)。Gp





TEXT BY MS

近日

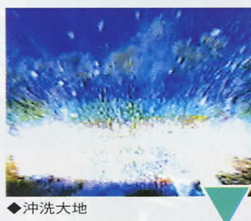
、可能是暑假的關係，有很多「大作」遊戲推出，不論是手提遊戲或家用遊戲，都有不少名作，就像Dreamcast的《GRANDIA II》；GAMEBOY的《櫻大戰GB 檄·花組入隊》，兩者都是在香港較出名的作品，事不延遲，立即為大家送上它們的CM。

GRANDIA II（Dreamcast）

萬眾期待的超級RPG續集《GRANDIA II》的CM，只是短短10秒，已將遊戲的最大賣點顯示出來，流暢的多邊形畫面，壯大的故事，以及激烈的戰鬥，完完全全表現都遊戲的精髓所在，是FANS的你又怎會錯過。


◆釋放你的力量吧！里特！


◆呼出青色的龍


◆沖洗大地


◆這是…


◆次世代…


◆RPG！

◆開始了…



◆《GRANDIA II》8月3日ON SALE



◆Dreamcast

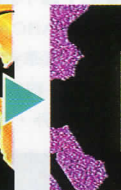
櫻大戰GB 檄·花組入隊（Game Boy）

「SAKURA大戰2000 PROJECT」的第一彈，就是在6月29日推出的SAKURA步行器，至於第二彈就是在Game Boy中推出新一集《櫻大戰》，這個GB版本除了有SAKURA外，連其他花組成員都會在遊戲中，是FANS的又怎能不買。


◆櫻大戰…



◆菫


◆瑪利亞


◆艾蓮絲


◆紅蘭


◆加奈


◆櫻：「歡迎！來到花組！」



◆第二彈《櫻大戰GB 檄·花組入隊》



◆7月28日星期五發售

BY情報局長隨風

我們身為秘密「技互」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為一

秘密技攻



騎士 港幣500元



重裝兵 港幣300元



步兵 港幣200元



援助隊 港幣100元



老弱殘兵 回家耕田罷！



DREAM AUDITION

各種隱藏物品都出來！

機種： PlayStation2

提供者：《遊戲誌情報組》

大家是否喜歡唱卡拉OK呢？若喜歡的話，相信應該有玩《DREAM AUDITION》這隻唱歌遊戲吧？原來這隻遊戲也有不少秘技呢，不論實用或有趣的秘技都有，現在就來為大家介紹吧！

要符號或軌道？：



此作表現音調的方法，本來是以把符號放在不同的位置來表示的，這種方法稱為「APPEAR」，不過原來可以使用另一種方法呢！另一種方法名為「PRO」，音調的高低將會以一條線條來表示，各位喜歡那種方法呢？在選擇模式的畫面按L1是「PRO」，而L2則是「APPEAR」。

換換衣服吧？：



遊戲的女主角很可愛吧？想不想為她換上不同的衣服呢？在街機模式(ARCADE模式)的選曲畫面中，按L1會換上標準衣服、L2換上粉紅色的衣服、R1換上牛仔料衣服、R2則是PONTEJI風格的衣服。另外，在卡拉OK模式中則在選曲或遊戲中的畫面輸入都有效，而故事模式則是在選曲畫面(即是錄製新唱片時)有用。



超難模式：



在街機模式中本有只有三個難度選擇，不過若玩者想挑戰更高難度的話，不妨試試這個秘技。在選擇難度的畫面時移到「HARD」後按R1，「HARD」就會變成「SUPER HARD」囉，希望各位有信心挑戰嗎？



筋內番符GB2

隱藏角色大起底

機種： GameBoy

提供者：《遊戲誌情報組》



怎樣呢？大家覺得這隻遊戲好不好玩？角色夠不夠有趣呢？如果想多一些可使用角色的話，試試這個秘技如何呢？今次教你四個隱藏角色的方法的取得方法吧！

人物	取得方法
金鋼先生	打敗所有SASUKE晚輩
黑金鋼先生	STRUCK OUT CROSS(ストラックアウトクロス)完全取得
柯先生	STRUCK OUT VER.2完全取得
娜美小姐	SUPER DIVE 97EX完全取得



ARMORED CORE 2

小小實用秘技

機種：PlayStation2
提供者：《遊戲誌情報組》



備受好評的PS2遊戲《ARMORED CORE 2》不知是否也是閣下的心頭好呢？若是的話現在有一個頗實用的秘技，各位不妨試試吧！

得到紋章：

當玩者的ARMORED CORE身上沒有裝備任何紋章時，走到ARENA後進入擁有你想要的紋章的敵人說明畫面，在畫面中同時按START及SELECT鍵，若聽到音效即表示成功，離開畫面後紋章將已裝備在ARMORED CORE的肩上。

隨意改裝：

在爆機後各位可以不用理會物理法質，隨意為自己的ARMORED CORE裝備，例如是ENERGY無限、重量無限制等。





《K.O.F 2000》

拳皇隱藏人物公開！

機種：街機
提供者：《遊戲誌情報組》

《拳皇2000》終於推出，各位喜歡《拳皇》的朋友有沒有苦練呢？若覺得現在的角色不夠好玩的話，不如試試以下的秘技吧！在選擇角色的畫面術到該角色後，輸入←、←、←、→、→、→、↓便可以出現該人物的隱藏ANOTHER STRIKER。可使用人物如下：

ACTIVE STRIKER	隱藏ANOTHER STRIKER
草薙京	草薙柴舟
八神庵	另一模樣的八神庵
坂崎獠	G-MANTLE
RAMON	NEO & GEO
藤堂香澄	藤堂龍白
CHANG KOEHAN	SMART CHANG KOEHAN
CHOI BOUNGE	等身大的CHOI BOUNGE
KULA	RUGAL BERNSTEIN



F355

隱藏賽道

機種：Dreamcast
提供者：《遊戲誌情報組》

大家有沒有玩賽車遊戲呢？最近所出的《F355》是一個好選擇呢！若各位有玩此作的話，又是否已把所有賽道都完成了呢？如果是的話這個秘技可能會對各位有用呢！因為將會得到幾條新的賽道。首先在Option畫面中按X及Y，會得到一個「PASSWORD」的選項，進入後輸入下表的password，將會得到相應的賽道。

OPTIONS
GAME SETTINGS
DEVICE SETTINGS
ANALOG CALIBRATION
SOUND & SCREEN
PASSWORD
EXIT





密碼	所得賽道
CinqueValvole	FLORANO
KualaLumpur	SEPANG
LiebeFrauMilch	NURBURGRING
Stars&Stripes	LAGUNA-SECA
dAYSOFtHUNDER	ATLANTA

主持人：悟空



用金手指玩GAME是否浪費？

TO：悟空

本人有N條問題想問下你：

1.我在127期的來稿為甚麼還未收到稿費？

2.你認為呢個暑假有乜GAME係必買的？（PS and DC）

3.你認為用金手指玩GAME是否浪費了一隻GAME呢？

4.你鐘意邊位歌手？（香港和日本）

5.你鐘意咩類型GAME？

6.twitter兜售PS上最正係邊隻GAME？

7.Diablo 2有否秘技？

8.Diablo 2最強係哪個職業？

另外請你地把《Grandia2》攻略的頁數增加，因為15頁實在太少了……

祝早日升職

FORM：MG加大魔2

覆MG加大魔2：

1.相信今期推出之時閣下已收到通知。

2.這個暑假筆者認為必買的遊戲，PS的話會是《DINO CRISIS 2》、DC則是《網球》。

3.其實金手指主要是看使用者是以何種心態來使用，若出發點是在一隻遊戲完成多次而開始覺得遊戲變得沈悶時，可利用金手指來增加遊戲的可玩性，但玩家是以第一次遊戲便以無限能源、最高LV的狀態來遊戲為出發點，這樣玩家根本不能感受遊戲給與玩家的樂趣，這絕對是浪費了遊戲開愛者的心血。不過這只是筆者個人意見，與本刊立場無關。

4.香港歌手筆者喜歡張學友、王傑、蘇永康和謝霆峰，而日本歌手則有久保田利伸和CHAGE & ASKA。

5.筆者較喜愛格鬥、運動、角色扮演、戰略和動作等類型的遊戲。

6.個人認為PS最正的是音樂節拍遊戲《音樂小跳豆》。

7.這遊戲應沒甚麼有用的秘技，所有事也要靠自己努力才會有成果。

8.其實五種職業都有自己的長處，若要說一種筆者認為可用裝備各種武器的野人戰士比較好用。

P.S閣下的《Grandia2》要求在今期便會看到成果。

悟空

大聖爺請幫忙！

Dear悟空先生：

HI！你好，我在130期Gameplayers中的花果山信箱，看到你回答讀者牛魔王三世的問題，但在你的回覆中，我有一些不明白的地方，希望大聖爺幫忙解答一下！

1.在《FFT》中，我找不到你所說的能取得隱藏ABILITY的迷宮。

2.在《FFT》中，我無意中去到一個名為ティーフダソジヨソ的地方，一進去便會出現nogias這個英文，那個地方是沒有背景的，只能看見人物和步行的地方，我曾幾次打敗敵人，但是也過不了開。

3.Sega GT這隻GAME是否有秘技呢？如有可否列出？

4.PS2大約多少錢？（無改機）

祝貴刊銷路節節上升！

澳門長期讀者上

覆澳門長期讀者：

1.其實這遊戲很多東西也是隨機的，有否出現也要看玩家的彩數。

2.筆者在此恭喜閣下，因閣下可能已進入了遊戲的未DEBUG區域！（哈哈……）說笑而已，其實筆者也不清楚這是怎麼一回事，對不起呢！

3.這遊戲沒有任何秘技。

4.現時一部PS2主機的價錢大約在3200~3500之間。

悟空

DC育成球會問題

To悟空：

小弟有些關於DC的疑難，希望悟空先生能助小弟渡過難關。

1.DC的球會中，在「Supporters」中的投票裏，「セットプレイ」、「ありそう」和「大物になりそう」分別代表什麼？

2.如何有效地提高收視？

3.秘書生日時，不送禮物給她，會唔會有反效果？

4.練習後，球員能力值的箭咀長短代表什麼？

5.唔知貴刊會否製作《大戰略》攻略？

YAN上

覆YAN：

1.「セットプレイ」解作合作性、「人脈ありそう」解作人緣、「大物になりそう」解作很重要的樣子。

2.想將收視提高只要令自己的球隊常勝或與一些大名氣的球隊作賽便可令收視提高。

3.筆者也沒試過不送禮物給她，可能她會打你「小報告」吧！

4.那些能力值長短的意思是球員攻擊或防守力經練習後被提升多少。

5.公司暫時沒有這打算。

悟空

澳門讀者能否參加大抽獎？

你好：

1.請問在《Talesof phamtasia》中，我已玩到未來篇，且進過達奧斯城(ダオス城)一次，然後返出來，為何我還去不到「莫利亞之坑」(モーリア坑道)的10F~12F隱藏迷宮呢？

2.你們通常的截稿日期是在星期幾？你們為何不製作海報？你們會否將全部信看畢才登稿？

3.我是澳門的讀者，那麼你們的有關的抽獎我們有沒有份兒？

4. 你們在131期刊登的地址，「《遊戲誌》攻略索引」，我問過，他們說沒有94、117期的GamePlayers，我可否到你們的地址補購？

祝我快被抽中，哈哈！

問題少年

覆問題少年：

1.這情況筆者也不知道發生甚麼事，暫時不能解答你的問題，但筆者會替你去尋找答案，只要筆者一找到答案便會立即補上。

2.本刊的截稿日期通常都在一星期後的星期二，而海報這問題因為本刊是以詳盡的攻擊及介紹為主，所以不會製作海報，不過這情況當然會有例外；而信件方面筆者是看畢所有信件才去刊登的。

3.這當然有閣下的份兒，只是若閣下成為中獎的幸運兒便要來香港我們的公司領取獎品了。

4.若你是澳門的讀者，筆者建議你最好先致電到本公司查詢是否肯定有這兩期遊戲誌的存貨，否則便會白走一次了。

悟空

？？？：

我這次的來信是想問一些《FFIX》問題，希望可以回答。

1.請問主角取強武器是怎樣取得的？請詳細解說。

2.為甚麼歌莉在一段時期會沒有了Trance的能力，或者是我搞錯了些甚麼，而且有時會因為沒有集中而失敗？

3.在陸行鳥的河口裏有一張習得飛天能力的石版，是否要某些條件才能掘得到，而且你是在Disc(？)才能掘得出來，因為我掘來掘去也掘不出。

八婆上

覆八婆：

1.閣下可在今期遊戲誌的FF資料庫中找到這題的答案。

2.這是遊戲一個必經事件，因歌莉在這時期中變成一個啞巴，所以沒有了Trance的能力。

3.其實所有石版都是隨機挖掘而得到的，並不是在Disc(？)才會找到指定可版。

MS代答

女神問題一籮籮

To MARKS,SAKURA KI：

先祝各位編者，有數條「女神」問題，請詳細解答：

1.在「Soul Hacker」中，在實力研究所第三層的問答中，何答案才是正解呢？

2.本人重玩「Soul Hacker」二周目多次，仍不能救回首領，亦已經照足攻略所說的去做，唯一不明白的是「要用確定的語氣去回答首領的提問」，請詳細詳細答之。

3.Persona 2罪中，如何取得隱藏人物呢 ？

4. Persona 2罪有否任何裏關或秘密呢?

5.可否出一個罪及罰的完整故事大綱呢?因本人極想明白當中錯綜複雜的人物關係。

6.今期GPM(131期)，罰的攻略都頗出色呢！請繼續努力！唯一美中不足的是地圖好像有少少錯漏。

Thank you so much！多謝抽空解答

P.S本人近日開始玩「Sega Fontier 2」，不太明白Jp、Wp、Lp、Hp的用法，Jp及Wp在戰鬥中能否補充等問題，可否簡答，Thank you！

1972上

覆1972：

1.那答案是隨機改變的。

2.首先、首領Spookies不用在二周目亦可不用死去，不過、這個要素只會在PS版中出來，而沒有實際條件，但有提示「不要過份相信自己的力量，相信Spookies的同伴，才可救他。」

3.由於在下為了「罪」的爆機Save而草草完成，因此沒有詳細研究，但在下可以幫你找資料，可能會在另一處答你。

4.同上。

5.因為罪和罰的故事頗為複雜，或者請你寄信來給我們的遊戲空想百科，如果有機會的話，筆者會在那裏請解。

6.多謝你的讚賞，在下必定會繼續努力，把那些少少錯漏也改正過來。

另外你問的「Sega Fontier 2」問題，基本上所有能力都可以在戰鬥中補給，當然是須用道具，只有一項代表生命的LP是不能補充，當角色LP為0時角色便會死亡，不能再復活。(悟空)

MARKS,SAKURA KI代答

大家若有任何問題，就算與遊戲無關也沒所謂，也可寄信到筆者的花果山，筆者定當竭盡所能為大家解答一切疑難。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『花果山信箱主持人收』，又或者大家可以E-MAIL到筆者的電郵，地址是「goku@gameplayers.com.hk」。



改造町人

生產商：日本COMPUTER SYSTEM
售價：5200日圓
容量：HU-CARD
發售日：1989年3月18日



前言

若你是PC-ENGINE的忠實FANS，絕對是不會對它感到陌生，總共在這機種推出了三集的《改造町人》，除了第3集外，都是以HU-CARD的媒體推出，其中以第2集最為出名，當時有不少玩家都稱這遊戲為「改造超人」。

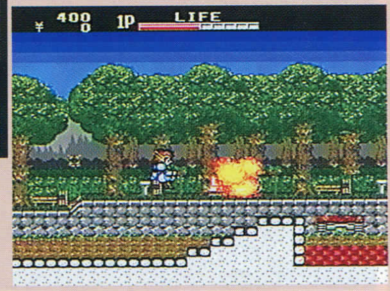


新型的動作遊戲?

《改造町人》基本上是一隻橫向動作遊戲，但是卻加插了一些如RPG般的指令式遊戲。遊戲可共2人同時玩，在開始的時候玩者先進入一個地圖的模式，並需要利用畫面右上方的指令來決定主角的行動，而指令共有4個，分別是「移動」、「修理」、「購物」和「情報」，不過除了「移動」外，其他均需要金錢。當玩者決定了戰鬥區域，就會進入動作畫面，這時就會變成一隻動作遊戲。



◆地圖模式



◆動作畫面

二人合作

「二人同時玩」也是這遊戲的賣點之一，不過遊戲最與別不同的是，兩位角色都是使用同一條HP BAR，只要這條HP BAR扣至0，就會GAME OVER，所以PLAYER與PLAYER之間，必須好好合作，其中一方出錯，就會害人害己。雖說HP BAR是共用，但是在金錢方面卻偏偏分開，所以利用這遊戲來觀看與朋友的友誼，倒算不錯。



◆單人玩時會比較吃力

◆二人玩時卻偏偏因為另一方的出錯而送命…

故事概要

不要以為這遊戲沒有故事，其實它的故事十分「有文有路」。話說在西曆200X年，地球突然被一群外星人「亞空魔團」乘著隕石來襲擊，他們捕捉地球人，並將之成為奴隸，為了從牠們手中救回地球，在下町的天才科學家・豪德寺博士發明了「シュビビンマン」來對付「亞空魔團」，可是這計劃早就被敵人的首領知道，便立即加快侵略地球的行動，博士四處找尋人材，成為「シュビビンマン」，最後便找到太助和Kyapi子來進行改造，就是這樣二人便成為地球中的英雄。



◆男主角——太助



◆女主角——Kyapi子

特別的操作

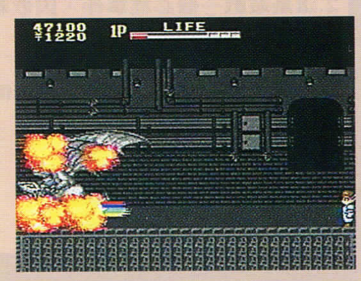


當一人遊戲時，主角的動作就只有「走」、「斬(即是攻擊)」、「跳躍」和「蹲下」，但是二人同時遊戲的話，就會增添了「協力跳躍」和「協力光線攻擊」。其中的「協力光線攻擊」較為特別，Player先儲存好力量，並將之射向Player 2，在Player 2受到這擊之際，同時送出光線攻擊，這個就能成功發出強大的光線攻擊，不過亦有失敗的例子，假若Player 2不能在受到攻擊時放出的攻擊，就會被燒焦，而且還會不停向書面邊飛去。



購物的重要

不要以為「購物」這指令不重要，這個指令是用來購買強勁的武器，在遊戲最初的時候，太助是不能使出「光線攻擊」，必須利用從敵人出得來的金錢，從博士中購買「光線鎗」才可，有不少BOSS都會因這一擊而死去。



MS最愛的東西（第四回）

MS喜歡的東西，大部份都是從「日本」這個國家來的，當中包括模型、玩具、遊戲、CARD、動畫和漫畫；說得明確點，筆者就是很喜歡「日本」這個地方。

在未到日本時，筆者心中一直盼望著自己有一天能夠到達那兒，可是一直都沒有機會，直到多年前到日本讀書時，終於能到達這個地方，雖然當時的筆者發覺這地方與想像的有很大出入，不能接受的事物也有很多，但是日本的空氣非常清新，生活步伐不十分急速，真是一個很舒適的地方。由於筆者的身體是適合於生活在空氣清新和乾爽的地方，而且生活步伐不能過於急速，所以在香港生活的筆者，時常會因為香港的空氣和緊張生活而令不治之病發作，是多麼辛苦啊！當筆者在日本生活時，從沒有發生過這樣的事，身體非常健康，這可是喜歡「日本」的原因之一。

在日本人方面，他們給筆者的感覺都很親切，偶然也遇上非常偽善的人，但是總算是個守規則的民族，在過去他們的確做了很多不對的事，這些事時常成為人們爭論的話題，筆者只覺得這些事是上一代的事，下一代沒有需要負上這樣的責任。現在只知道的，就是在自己身邊的日本人，大家都是很親切的人來，而且也是自己的好朋友。

如果有得選擇，筆者會選擇住在日本這個地方，除了有很多自己喜歡的東西外，還有自己的身體是十分適合於那兒生活，若是有更多時間的話，一定會到日本好好渡日。

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com）



時雨之VITRTUA世界

《VOOT》對戰TIPS(一)

《VOOT5.66》在港推出了已經個多月，遊戲的反應尚算熱烈(至少比5.2時玩的人多了許多)，不過就筆者所見，上級玩者、中級玩者和初心者之間在實力上有很大的差距，導致有太多一面倒的戰果出現。這樣難免會令敗的一方心灰意冷，影響繼續玩下去的意欲。故此，筆者想借這個小小的地方，講解一下自己在玩《VOOT》時的心得，希望對大家玩這遊戲時有些幫助。

首先，大家時必須明白，在《VOOT》的遊戲系統上主動攻擊的一方是極之不利的。別以為「進攻是最佳的防守」，通常遊戲的勝負，就是在於哪一方面比較「忍得手」。最明顯的例子是APHARMD B，它雖然是格鬥機種，但是主動進攻也只會是死路一條。《VOOT》最正確的打法，是回避第一、牽制第二、進攻第三，最後以TIME OVER勝出。這是《VOOT》戰鬥的基本模式。

其次，大家要知道在《VOOT》中，體力領先的一方是擁有絕大優勢的。當中原因是和遊戲中的「視野」概念有著莫大的關係。例如當自己在體力上領先時，玩者就可以一邊使用牽制技，一邊向後撤退。由於向後退的同時會擴闊自己的視野，對於回避敵人的攻擊也有幫助。相反一旦體力落後對手，玩者就要向前追擊敵人。這時玩者的視野會縮窄，容易失去敵人的蹤影，當然要回避敵人的攻擊也困難了。筆者的經驗是，當面對一些快速的機體如SPECINEFF和FEI-YEN，被擊中了第一下就幾乎已經等同輸了該局！因此，玩者必須由始至終都以回避敵人所有攻擊為首要目標，即使是一個劍光，或者是一個炸彈也不能掉以輕心。(下期續)

SAKURA KI的足球場

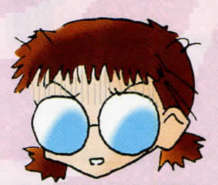
最喜歡的足球遊戲~運動篇~



在下於上期已經和大家提過，最喜歡的育成遊戲是SEGA《育成足球》系列，今次想和大家分享一下最喜歡的SPORT類型的足球遊戲。在下由任天堂紅白機時已經開始玩足球遊戲，當所有人也沈迷《孖寶兄弟》(當時被稱為頂龜)的時候，在下卻和朋友們玩那五人足球(在下已經忘記了遊戲的名字)。雖然當時遊戲的速度很慢和AI很差，不過對於當時喜歡足球的在下已經十分足夠。但除著一日千里的遊戲時代，在主機機能和廠商技術一同提升之下，有不少出色的足球遊戲推出市面。例如SEGA和KONAMI等的大廠商，也不斷地開發足球遊戲。雖然當時足球在日本並不是有太大的吸引力，不過足球遊戲的受歡迎程度可是一斑。之後因為J．LEAGUE的熱潮在日本火速擴散，加上日本國家隊在國際舞台上表現優異，所以連帶足球也成了熱門遊戲。SEGA的《VICTORY GOAL》系列和KONAMI的《WINNING ELEVEN》系列等，也是當時在下喜愛的足球遊戲。KONAMI的《WINNING ELEVEN》出了4集之多，而且還有不同版本，包括INTERNATIONAL版本和J．LEAGUE版本等。相反SEGA的《VICTORY GOAL》只出到第二集便沒有再出了。不過SEGA的AM2研開發部利用了出色的多邊形街機底版MODEL，開發了《VIRTUA STRIKER》系列，以爽快的遊戲節奏去吸引在下投幣(嗚嗚…)。雖然家用機就只有《WINNING ELEVEN》可以選擇(當時DC仍未推出)，不過這系列和《VIRTUA STRIKER》系列的玩法完全不同。如果要在下比較兩個作品，在下較喜歡《WINNING ELEVEN》系列。

PS：筆者雖然喜歡玩足球遊戲，不過水準卻很低，請不要在街上挑在下的機。

PS2：如果對在下的言論有什麼的意見，可以E-MAIL到billycyk@gameplayers。com發表一下，或者有什麼題目希望在下講講也可以。



小璘的快適空間

喜歡的聲優——林原惠~Part 5~

上兩期也寫了小璘所喜歡的林原惠歌曲，不知各位又是否喜歡這些歌曲呢？現在趁聽著林原惠的大碟《ふわり》的時候，寫寫這次《喜歡的聲優——林原惠~Part 5~》這稿子。(上期將《Part 4》寫錯了《3》)而今期小璘將會把自己留意了林原惠多年，期間覺得有趣(？)的事情告訴給各位。

(一)簽名：若有留意林原惠的簽名形式的話，也會看到當中會有一條魚畫在她名字的「み」上。不過，原來她以前並非是畫魚，而是畫貓的。那麼說，那貓豈不是被魚吃掉了？！

(二)箍牙：經常在雜誌中看到林原惠露出笑容來拍照，同時也能看到她一副整齊潔白的牙齒，是否很羨慕呢？只要箍牙便可以了，因為她也是將其「爆牙」箍好才變成現在的樣子的。雖然以前她未箍牙時，比現在較可愛和臉子胖了一點，可是現在都算不錯呀！

(三)包頭巾：林原惠是一個非常喜歡包頭巾的人，她更曾經於隨其中一隻大碟中附送的小冊子內，由她親筆畫下了怎樣利用長髮來包出好看的頭巾，更說這方法是她經常使用的！的確，若看到她包頭巾的照片時，她亦是用那方法。不過現在她的頭髮已剪短了，那便不能利用頭巾造出她喜歡的形象？(笑)

(四)香港與台灣：林原惠來香港工作？這好像沒可能，除非是她私人旅行吧！然而她真的來過香港，目的就是為以香港為題材的SS遊戲《3×3 Eyes~吸精公主~》作宣傳。雖然她只是到有關公司作拜訪，並沒有作公開活動，但當中的拜訪過程和其後她與配演八雲的辻谷耕史一同到香港旅遊的過程，都有拍攝下來，並於將之收錄在隨遊戲附送的CD-Rom內。

另外，林原惠亦於大約4月之時到過台灣，不過她在這次卻與到香港那次有著很大的分別，因為除了有雜誌訪問她外，還有台灣的電台節目邀請她作嘉賓……真的很羨慕台灣啊~~！

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

SD GUNDAM G GENERATION-F

TEXT：小悠



生產商：	BANDAI
售價：	7800日圓（限定版9980日圓）
容量：	CD-ROM×4
記憶：	2~9BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應多人遊戲專用插口	

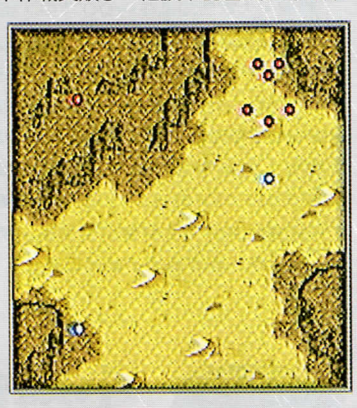
G GENERATION-F地獄攻略第二話



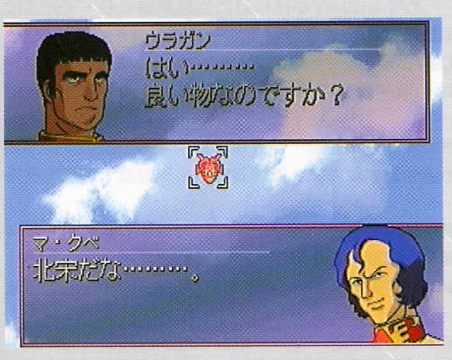
STAGE4 憎恨加深的激鬥

STORY

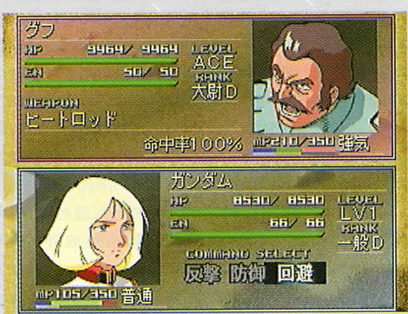
於北美紐約的會戰中，加曼的降下作戰失敗了，他旗下的自護地球圈軍隊沒有指揮官的情況下變得薄弱了，木馬乘著這個時機去突破自護的包圍網，再跟補給隊會合，但當然是不會那麼的順利了，隨著加曼的戰死，他兄長多西魯對他的期望完全被幻滅了。為了替弟弟報仇，自護派出在沙漠上戰無不勝的藍巨星賴巴去收拾木馬，他和他的部下長期在沙漠戰鬥，是十分老練的機師來。而賴巴接到命令後便帶同旗下的MS部隊出擊了，駕駛自護軍新MS老虎的他是木馬的最大敵人。



攻略重點



這一版比較考玩者的智慧，因為開始時馬茜會將高達架走，玩者要盡快在她被敵人擊破之前救她到安全的地方，萬一她駕駛的高達不幸地給追擊成功，失手大破的時候玩者會立即GAME OVER。由於她身在沙漠的關係，高達的機動力會減剩兩格，而敵人的老虎和兩部渣古就在她的上方位置，所以情況十分危急。玩者要做的是盡快將木馬接近馬茜，出擊核戰機去掩護她，替她分擔敵人的火力，當木馬趕到時便讓阿寶的雷射大炮和隼人的雷射坦克出擊。大家要小心的是賴巴的老虎使用那招電鞭是直接電擊MS的，不論你的機體防禦力多



強也沒有用的，一擊中的話便會吃定3500，所以大家在迴避不了的時候便一於反擊他吧！還有大家要注意在左邊的山中有地上戰艦，需要資金的不妨在它放出部下後打沈它，這麼便可以回收敵人的機體賣出去。



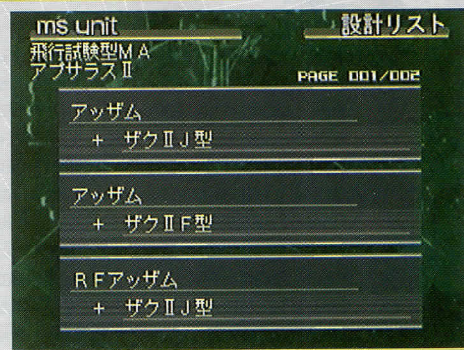


勝利條件/敵軍全滅　敗北條件/木馬被擊沈、阿寶或馬茜被擊破

攻略重點



第二版的會讓玩者的原創部隊參戰的，不過也非容易的呢，阿寶因為發脾氣駕駛高達離開了木馬，所以木馬起初時會失去了重要的戰鬥力，只有核戰機、雷射大炮和雷射坦克保護木馬。另一方面有兩艘地上戰艦停在我軍的本據地附近，玩者有兩個戰略可以採用，一是先除後患，打沈在本據地附近的地上戰艦，免得本據地被攻下而GAME OVER，要注意的是要捕捉飛行炮台亞薩姆，因為他能和渣古系的機混合設計出08小隊一劇中的強力機體亞普沙拉斯II，得到它對日後的戰局有非常大的影響。在第三個TURN左右阿寶會駕駛高達回歸戰線，於地圖右下方出現。重點在於如何擊破賴巴的老虎，若不能在起初以雷射大炮和雷射

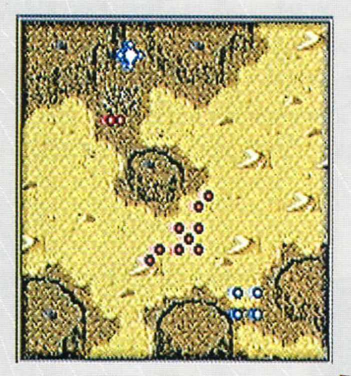




坦克保護木馬便會很糟，為了增加同伴的迴避值，木馬在戰鬥前要散佈米洛夫斯基粒子。

勝利條件/敵軍全滅　敗北條件/木馬被擊沈、本據地失陷

占領地點/4





STAGE5　奧迪沙之激戰

STORY

節節失利的自護軍隊在地球聯邦軍的攻勢下連艦巨星賴巴也不能將木馬打沈，這件事引起自護的薩比家關注了，失去了兒子加曼，再失去了名將賴巴，今次為了打倒木馬便調動了黑色三連星去地球。另一方面，木馬成功突破自護領空的包圍網，並進行補給和維修木馬的工作，可是黑色三連星便藉此良機夜襲木馬，當布拉度發現三部大魔和九部老虎出現時已經太遲了，只好出動MS迎擊去……

攻略重點



這一版的敵人和上一版的完全不能比較，三部大魔和九部老虎啊！而且它們的目標也是木馬，當然地木馬被打沈便不能完成遊戲，GAME OVER的了。若當初大家沒有將高達ACE的話便不能編制高達隊去應付老虎們，老虎們使用那招電鞭是直接電擊的，命中率又相當高，若一群去攻擊的話不管有多強的MS也會有生命危險的，所以在上一版能設計出強力機體亞普沙拉斯II是十分重要的！否則便只有苦戰的份兒，因為在場上的敵人還有命中率和迴避率很高的黑色三連星，中他一下攻擊也可大可小的。為了增加同伴的迴避值，木馬在戰鬥前要散佈米洛夫斯基粒子。而原創隊必須要趕去阻截老虎們接近木馬，對付他們的策略是保持自己在電鞭的射程之外，多用支援式攻擊去挾攻一部機，要一次過打倒老虎，不讓它有反擊的機會，否則在敵人的TURN便會慘遭電死……還有要注意自己隊中的EN情況，避免全員歸艦補EN，一失去攻擊的目標，他們便會一舉衝去打沈木馬。小心在擊破一半老虎左右時，於地圖左上方和右上方會有座飛板的老虎增援出現，左右各三，目標同樣是飛去直接打擊木馬。在清理了那些在地上的老虎後便快快回去保護木馬，若使用瑪蓮達的補給機去攻擊奧迪加的大魔會有特別EVENT發生。還有沒有將高達ACE的話於這版可以用老虎去養高達。

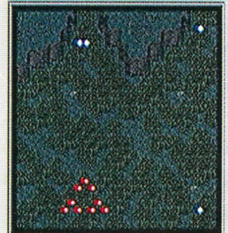


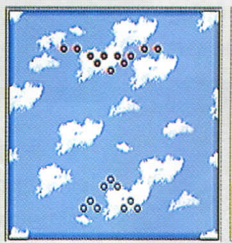


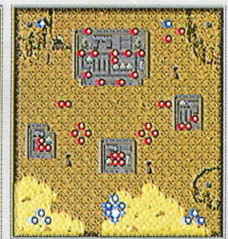


勝利條件/敵軍全滅　敗北條件/木馬被擊沈

占領地點/0





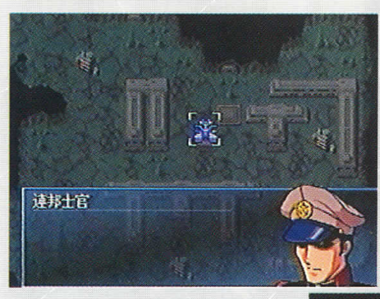


STAGE6 查布羅陷落

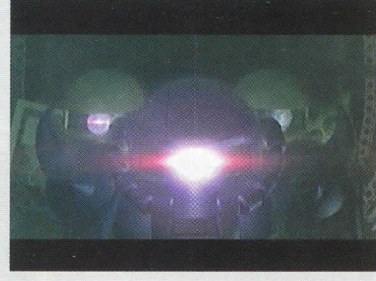
STORY

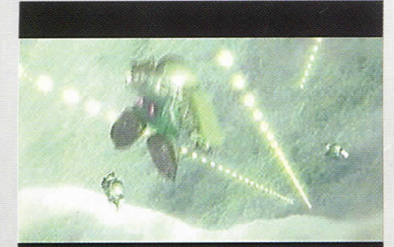
奧迪沙之戰後的一個月，木馬打退了黑色三連星後便回到聯邦地球的指揮部之一，南美洲的查布羅基地。雖然大家安然地回歸，但因為於奧迪沙之戰中為保護木馬，瑪蓮達勇敢衝去黑色三連星處，壯烈地犧牲了……現在回到查布羅，面對瑪蓮達的未婚夫令阿寶十分難過和自責。可是戰爭是無情的，紅彗星馬沙和大型潛水艦‧馬特安古拉已經迫近查布羅。在成功查出基地的正確入口後便大舉進行入侵了，瑪茜在接觸過馬沙後便通知木馬等人作出防範。果然，馬沙的紅魔蟹和大型潛艇出現了！木馬隊和紅彗星馬沙之戰一觸即發。

攻略重點



查布羅位於南美洲中部的密林地區，所以地形十分難行，陸上部隊在作戰時會有一定的影響，而且今次的作戰多也是在水中進行，若果大家有多餘的資金，在這版中筆者建議大家提升技術LEVEL去強化本據地的防衛，因為敵人會分散軍力去分別主攻本據地和木馬，任何一方面失手也會令玩者GAME OVER的。馬沙的紅魔蟹連同他三個部下的亞佳爾會先入侵查布羅的地下基地，玩者先用旁邊的吉姆去接近馬沙，阿寶的高達先退後到馬沙的射程之外。這樣馬沙便會先以特別EVENT插死可愛的吉姆仔，並且展示給大家知道他現在是超強氣狀態，貿貿然上前挑戰等於死路一條，他可是射擊和格鬥值也29的NEW TYPE來啊……大家先用雷射大炮和雷射坦克去射擊紅魔蟹，令馬沙的TENSION下降，這麼他的攻擊力便大大下

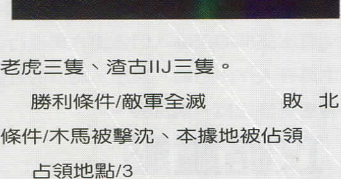




降了。再借後面那三隻亞佳爾去令阿寶的TENSION提升至超強氣，再用高達去打倒馬沙，便會有追加EVENT了。當一舉殲滅了蟹黨後，在水道入口處又會有三隻亞佳爾增援出現，但已經難不到木馬隊了。另一方面，大型潛水艦．馬特安古拉會和其餘兩首潛水艇會升上水面猛攻本據地，玩者必須把那兩艘戰艦放在能用對水下射擊的火箭射程範圍，再把同伴放在能斬擊馬特安古拉的位置，不過要留一個位讓它放出MS。等下一TURN它們昇上水面並放出蟹黨後便狂攻馬特安古拉，打沈它後捉拿MS，之後的兩艘潛水艦也可以用同樣方法處理。全滅敵人後便因為阿寶打倒馬沙，便會有追加EVENT，這個是自護的空投部隊，有大水牛三艘、大魔三隻、老虎三隻、渣古IIJ三隻。



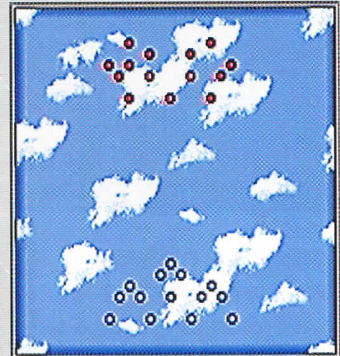


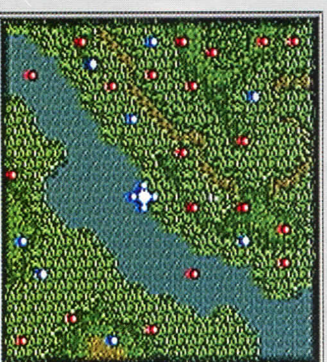


勝利條件/敵軍全滅　敗北條件/木馬被擊沈、本據地被佔領

占領地點/3









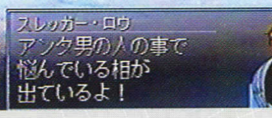
STAGE7 強行突破作戰

STORY

杜尼大尉對上次和聯邦軍交手時被擊退而心有不甘，總希望再次與聯邦軍戰鬥去洗雪那一戰之仇。就在他和馬沙聚舊時，得知地球聯邦軍打算集結軍力去攻打自護的巨型宇宙要塞．所羅門，當中有打敗過許多自護名將的木馬隊。於是便去欄截木馬去，而馬沙則按兵不動。今次的作戰因為要配合聯邦軍共同作戰，所以分秒必爭，但木馬隊現在面對接二連三的阻礙，怎麼辦呢？

攻略重點



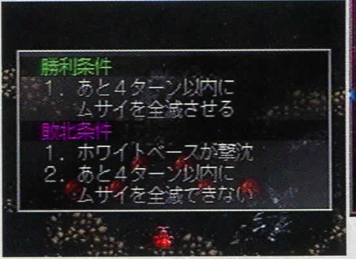


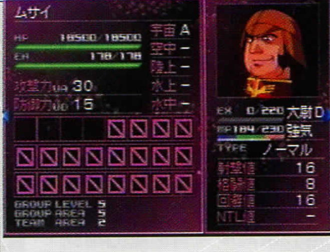
這個是STAGE7的前半戰，目的很簡單，便是要在5個TURN之內擊沈三艘敵方的戰艦。但單單是說出來當然是十分簡單，實行起來卻十分困難，因為今次的任務於起初時是沒有阿寶的高達參加戰鬥，所以只能使用兩部核戰機跟雷射大炮和雷射坦克去射擊目標的戰艦。當到了第三個TURN阿寶的高達參加戰鬥，並立即會擊沈一艘HP最多的戰艦，之後再和他合力打沈多一艘戰艦便大功告成。



勝利條件/5個TURN之內擊沈三艘敵方的戰艦　敗北條件/木馬被擊沈

占領地點/2





攻略重點



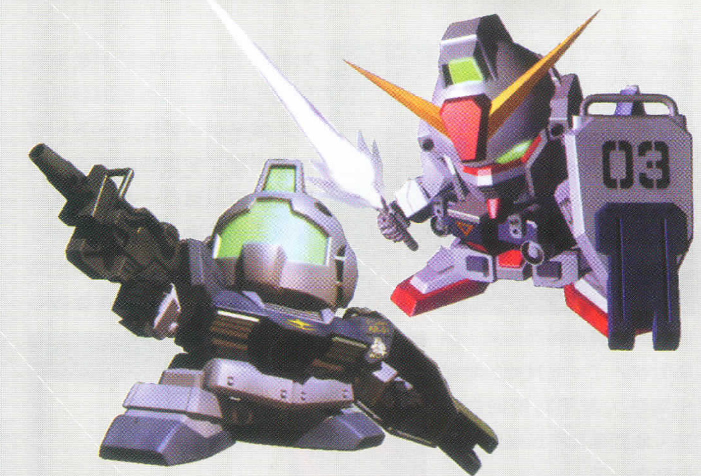
這個是STAGE7的後半戰，原創的隊伍能參加戰鬥。這版只需要將敵人全滅便行，所以玩者大可以用自己的隊伍去殺清敵人令機體升級，因為接下來的戰鬥是十分激烈的。若果玩者欠缺資金的話，請盡可能在下一版之前有50000的資金去買一艘宇宙戰艦多洛華，它是一艘能發進三隊共24部MS的最大容量宇宙戰艦，雖然在移動力和攻擊力方面不及萬能戰艦木馬（WHITE BASE），但在於捕獲敵人的空間方面便非常有用，能一次過捕獲大量敵人，接回本據地再出來再捕獲。宇宙戰艦多洛華是筆者於宇宙專用的捉拿機器來呢！



勝利條件/敵軍全滅　敗北條件/木馬被擊沉、本據地被佔領

占領地點/4





STAGE8 所羅門攻防戰

STORY

時間是宇宙世紀0079年12月，地球聯邦軍終於發動了向宇宙自護本據地大舉進攻的「星一號」作戰，首個目標是自護軍宇宙前線要塞・所羅門。聯邦軍能把所羅門攻陷的話便可以大大削減自護的軍力，並可取得宇宙上一個很重要的據點。為了將自護軍的前線戰力削減，地球聯邦軍除了會合了有NEW TYPE部隊美譽的第十三獨立部隊木馬之外，更開發了SOLAR SYSTEM去將一部份艦隊照射消滅掉去了。另一方面，自護軍宇宙指揮官多西魯・薩比已經準備好和聯邦軍作對抗行動，於所羅門佈下天羅地網，更親自駕駛最新技術開發的巨大MA魔霸上陣，它不但有360度全方位米加粒子炮、6發連環導彈，最可怕的是它裝備了能遮斷光能武器的I-FIELD。面對這最強的所羅門惡魔，聯邦軍能成功嗎？

攻略重點



所羅門的版圖由三層組成，每一層也有3~4個殖民星可以佔領，是按對所羅門的遠近而劃分。玩者的本據地設置在第二層，而敵人在第二層和第三層的地圖配置。這一版的重點在於如何制服有I-FIELD的怪物・魔霸，這個並不難，因為這隻兩腳蟹是沒有格鬥攻擊的，先用史力加的核噴射機攻擊魔霸，這樣便會產生他衝向魔霸爆死的EVENT，令這怪物的HP減了一半，然後大家用激光劍解了決他。餘下來的只剩下真紅之雷電・莊尼，他駕駛的是他專用的勇士，要打敗他只需要用支援式的攻擊便可以了。

職業特「攻」隊



其他的蝦兵蟹將雖然不是十分強勁，但是由於數量很多，所以大家多少也要防備一下。若大家有買了宇宙戰艦多洛華的話，便可以進行一次過捕獲大量敵人的行動，但捉之餘請留意一下自己的本據地有多少空間能讓你去放。筆者在這個版面已因為賣機體而得到十多萬的收入了。而其他的聯邦軍艦隊大家不妨用他們殺敵，他們是死不足惜的，充份利用一下。



勝利條件/敵軍全滅、敵本據地被佔領　敗北條件/木馬被擊沈、本據地被佔領　占領地點/11







STAGE9 光輝宇宙

STORY

時間是宇宙世紀0079年12月，有聯邦軍皇牌之稱的第十三獨立部隊木馬之中，擁有新人類（NEW TYPE）資質的阿寶逐漸領悟出自己的力量，為何阿寶有這種特殊的能力呢？他自己也不太明白，也許是戰爭令他急速地成長吧。可是這種力量竟變成了戰爭的道具，被命運牽引著……所羅門被地球聯邦軍攻陷，自護軍只剩下最後的防線亞・巴奥・古要塞。接下來迎接阿寶的是影響他一生的人，在馬沙、NEW TYPE少女娜娜和阿寶三人相遇之時，悲劇的序幕展開了。

攻略重點



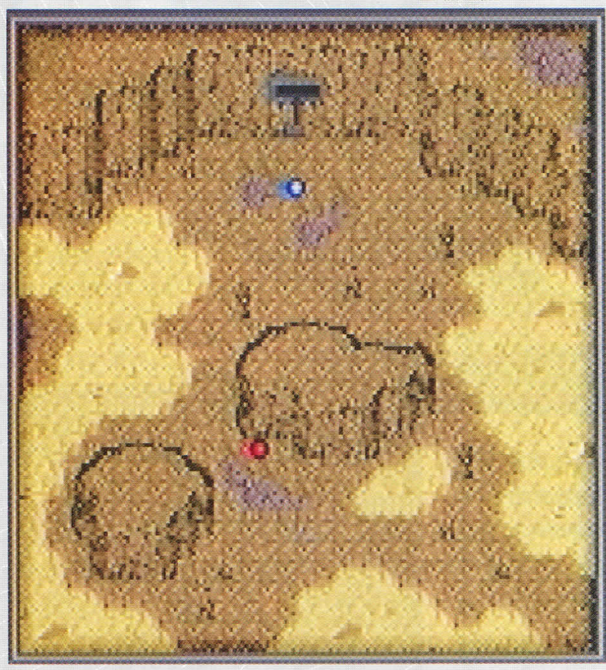
這個是攻略亞・巴奥・古要塞前的戰鬥。阿寶因為中了馬古基大佐的奸計而和木馬隊失散，為了証明自己比馬沙優勝，他駕駛新型MS強人去單挑阿寶的高達，阿寶身在殖民星中木

能和大家一起戰鬥，但以阿寶現在的能力，要打倒強人並不困難，可是在強人後面還有一隻紅彗星馬沙專用勇士，要收拾他才是企這一版的重點。大家要在打倒強人之前，最好TENSION是超強



氣，否則跟馬沙戰鬥絕對不是一件容易的事。而其餘那些在外面的敵人用木馬隊便足夠應付了。

勝利條件/敵軍全滅
敗北條件/木馬被擊沈、阿寶被打倒
占領地點/0

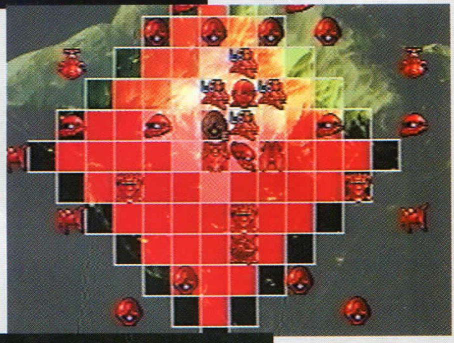


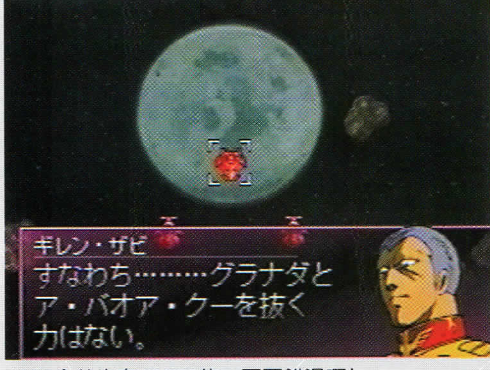


攻略重點



這個版面的地圖是所羅門三積層形，只是敵軍在配置上有所不同。今次我方的本據地在最接近所羅門的一層地圖，而敵人會在第二第三層出現，他們會慢慢地跳去另一層的版面向我方的軍隊進攻。這一版的重點是盡快要馬沙專用勇士和娜娜的愛美號撤退，玩者要用阿寶去打擊愛美號，這樣她和馬沙便會一起撤退。要擊退娜娜並不難，因為她使用的愛美號是沒有格鬥兵器，用高達的激光劍便可輕易了結。至於敵人的艦隊方面，大家使用和對付愛美號的方法來對付它們便行，在宇宙大家又可以實行大量捕獲敵人MS的計劃。還有佔領POINT有12個之多，每個1000合共也有12000的，不要錯過啊！





勝利條件/敵軍全滅　敗北條件/木馬被擊沈、本據地被佔領
占領地點/12



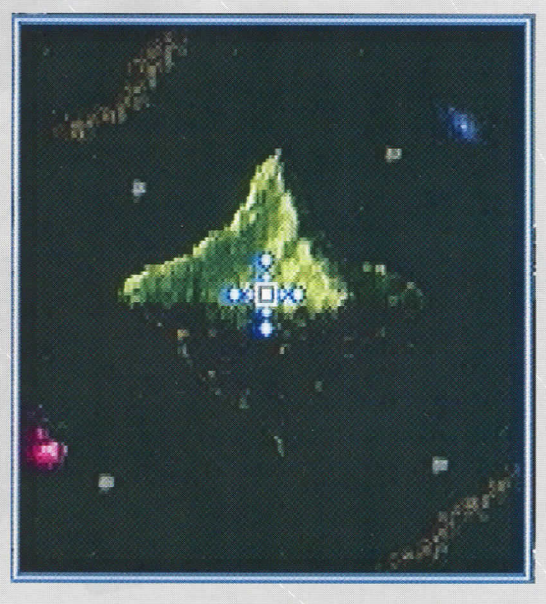
STAGE10 宇宙要塞亞·巴奧·古

STORY

時間是宇宙世紀0079年12月尾，自護宣佈獨立後，與地球聯邦開戰已經有一年，而這場戰爭也來到尾聲之時了。攻下了自護軍的前線要塞·所羅門後，地球聯邦軍正式向宇宙大要塞亞·巴奧·古展開大規模攻擊，那是自護的最後防線。戰力因節節失利而削弱不少的自護已到了強弩之末的地步，可是基連卻沒有放棄他有如希特拉一般的野心，當父親為了國民而準備與聯邦的雷比爾將軍談判之際，他竟然向二人的艦隊發射太陽砲！把自己的父親殺死……而馬沙向薩比家報仇的計劃，在他座上自護號後便開始具體化了。而阿寶和馬沙之間的恩怨和追逐也沒有停下來。



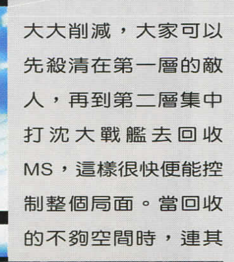




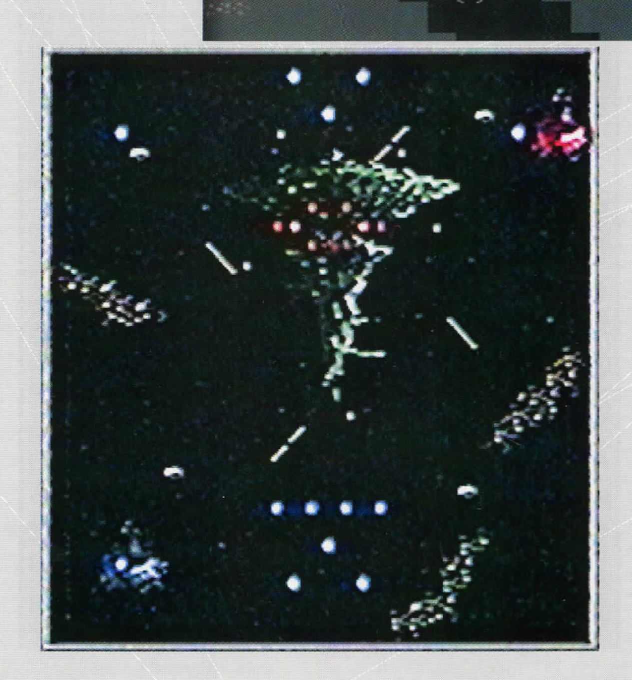
攻略重點



0079一年戰爭編的最後一版，在於這個大要塞亞·巴奧·古的前後層面地圖上展開了。敵人的戰鬥力和所羅門的差不多，注意的是讓時阿寶和馬沙戰鬥，2便會有一段EVENT發生。除了馬沙之外還有許多新奇有趣的MS和MA，大家又可以實行大量捕獲敵人MS的計劃了。重點是如何在短時間內令敵人戰鬥大大削減，大家可以先殺清在第一層的敵人，再到第二層集中打沈大戰艦去回收MS，這樣很快便能控制整個局面。當回收的不夠空間時，連其他我軍的戰艦也可以用來作回收之用。



勝利條件/敵軍全滅
敗北條件/木馬被擊沈、阿寶被打倒
占領地點/4





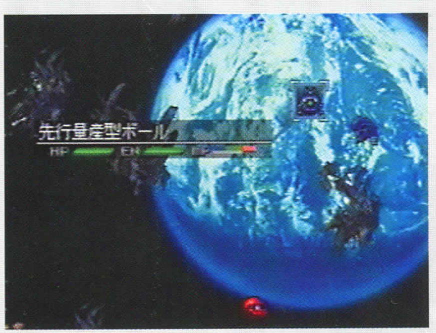
08MS小隊

STAGE1 邂逅

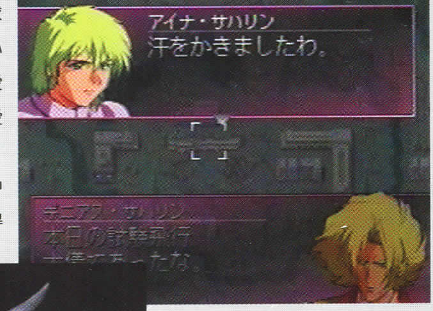
STORY

自護公國於宇宙上宣佈獨立並向地球聯邦軍宣戰之後8個月，亦即是羅爾戰爭後自護軍因研製MS成功而勢如破竹，在一瞬間的作戰中，已成功地以快速的攻勢佔領了地球一半以上的地區。人民飽受無數戰火之苦，分成聯邦和自護兩股勢力的人們在互相廝殺，無數的生命被踐踏。相方爭持不下，在你死我活的無情戰場之中，聯邦軍年青少尉斯羅・阿曼達和自護軍士官愛娜・沙哈蓮於對立的情況下邂逅了……

攻略重點



這一版是STAGE1的前半戰，只要打敗愛娜的高機動渣古試驗型便可以取得勝利。之不過我方的同伴不論是斯羅的鐵球、山達斯的警備型吉姆和那艘聯邦軍宇宙運輸艇一被打沈便會立即GAME OVER，所以在作戰時千萬要小心同伴們的安全，而且我方只有斯羅的鐵球有作戰能力，所以玩者必須每一下射擊也要命中愛娜才行，還有斯羅打倒愛娜後會有EVENT出現的。筆者建議大家在版面中SAVE來作保險，在玩得順利時便SAVE一下，萬一失手也沒有問題的。





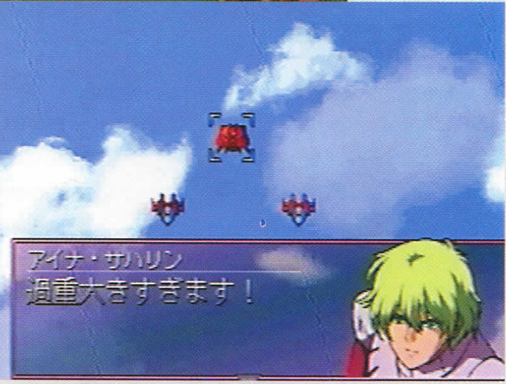
勝利條件/擊破愛娜 敗 北條件/聯邦軍宇宙運輸艇被擊沈、斯羅被打倒、桑達斯被打倒

占領地點/0

攻略重點



在斯羅到達地球後便被委派到東南亞地區的聯邦和自護邊界，擔任08小隊的隊長。初次的戰鬥是夾攻敵人在密林中出現的部隊。玩者若果原先有高達的話，於ACE後不妨開發成為陸戰型高達，這不單對戰鬥有利，而且陸戰型高達的開發潛力相當高，用高達開發一兩部也不錯的。說回今次的戰鬥，這個是玩者能以原創隊伍參加戰鬥的版面。因為沒有什麼難度，大家可以用敵人來養育自己的機體。小心的地方只是別讓故事角色隊中任何成員被擊沈，否則便會GAME OVER。





勝利條件/敵人全滅　敗北條件/運輸機被擊沈、08小隊任何成員被打倒

占領地點/0



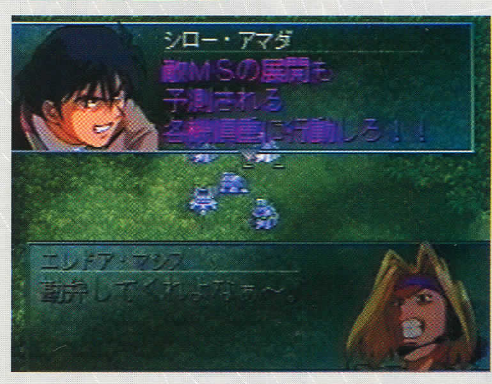


STAGE2 再會

STORY

在密林中成功消滅了敵人，原來剛才那4部吉姆是進行偵察任務的，他們發現了原來附近的小山丘是自護軍的據點，斯羅一行的08小隊便採取行動去攻打了。可是同一時間，愛娜·沙哈蓮正在進行自護新型MA亞普沙拉斯II的測試，這巨大的MA是愛娜的兄長基利亞斯·沙哈蓮所研製的，目的是為了由宇宙突擊地球聯邦的總部·查布羅。二人的再會由炮彈和閃光交織而成的……

攻略重點



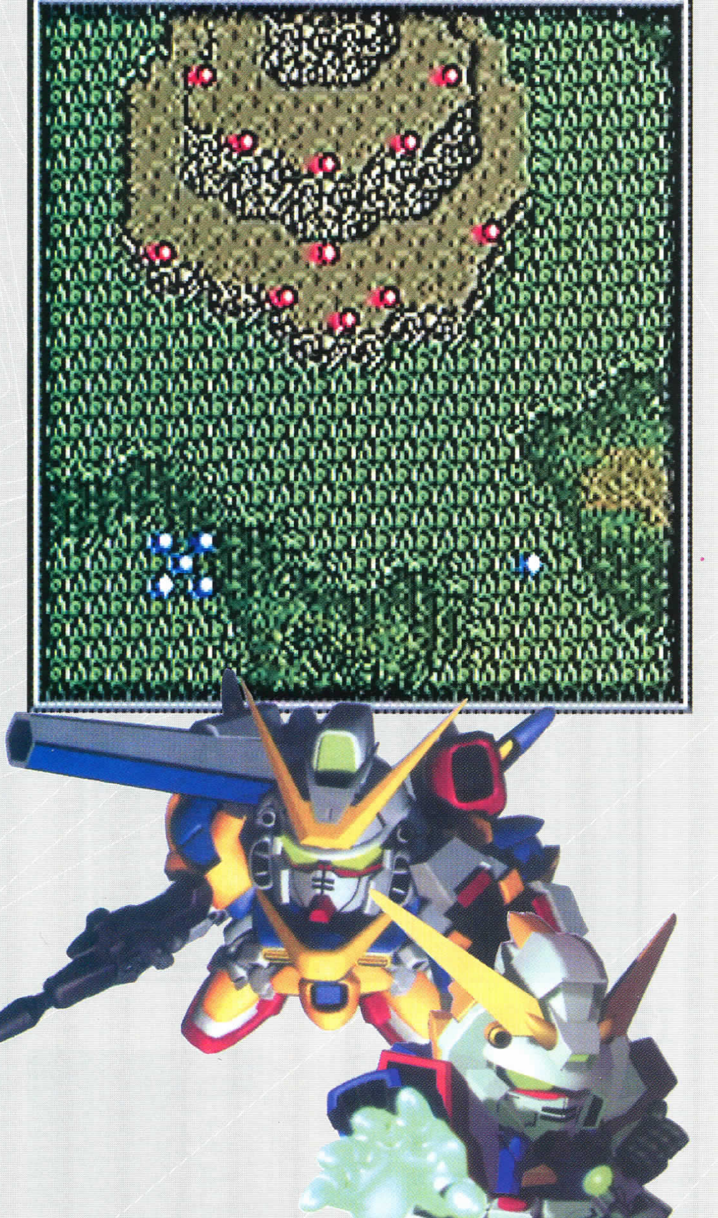
這版一開始便會有原創隊伍能參與戰鬥，敵人大多也分佈在山丘之上的地方，山丘以外的地方是一遍非常茂密的森林地區，陸上型的MS會寸步難行，所以大家應將戰艦駛到山丘高地才發進。起初敵人的軍力並不是很強，在我們接近要塞時便會有增援於左上和右上方出現，若玩者有亞普沙拉斯II的話便使用它去盡情撕殺，只要為它裝備了OP PARTS的ENERGY CAP便能使它的大型米加粒子炮有30%OFF的EN折扣優惠，令這飛龜的持續戰鬥時間增加。在玩者破壞炮台後，敵人的增援又會出現，在山頂左方的位置出現愛娜駕駛的亞普沙拉斯II及她兄長基利亞斯



的大水牛飛行戰艦。先擊退愛娜身邊的雜魚，再用斯羅去接觸愛娜，那麼他和愛娜二人便會有EVENT發生而一起退出戰線，雖然中途有劇情，但戰鬥是未完的，玩者盡量去把自己的MS升ACE吧！

勝利條件/敵人全滅
敗北條件/運輸機被擊沈、08小隊任何成員被打倒

占領地點/0



STAGE3 最前線

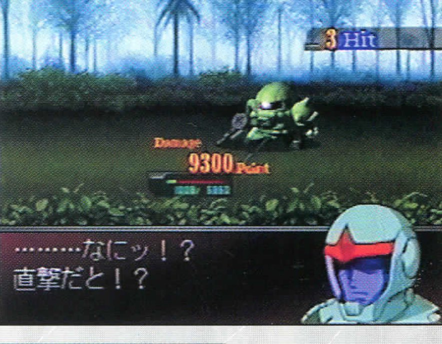
STORY

得到愛娜的幫助，斯羅終於平安從雪山回歸08小隊。但由他有和敵人的駕駛員接觸，於是便懷疑他是自護派來的間諜。但激戰當前，他的疑問是得不到答案的。自護軍在奧迪沙失手後，優勢逆轉的餘波影響了東南亞一帶的戰局，友軍的勝利令同地區指揮官伊薩對雷比爾將軍有多少忌諱，也因為這樣便希望破壞自護軍即將完成的亞普沙拉斯來令大功，展開大規模的攻擊行動。其中一項是把懷疑是自護間諜的斯羅和08小隊派遣上最前線作戰。

攻略重點



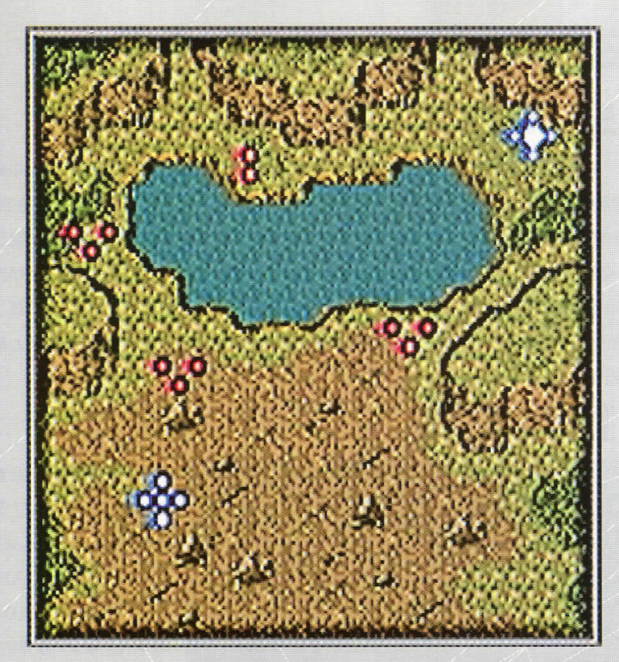
這一版要過版並不難，因為只要打倒那些馬基拉坦克或呆等6個TURN便能完成任務，主要是保護08小隊和自軍本據地的安全。玩者要注意的是天空之上有戰機和水底下有潛艇，這些東西也是對本據地有威脅，必須對這些傢伙作出防範。至於08小隊方面則小心那艘地上戰艦的攻擊。有亞普沙拉斯II的玩者可以殺多些敵人來ACE，去開發出能在宇宙飛行的亞普沙拉斯III。筆者便在下一版之前成功開發出亞普沙拉斯III，那麼便能用它去對抗下一版基利亞斯的音沙拉斯III了。



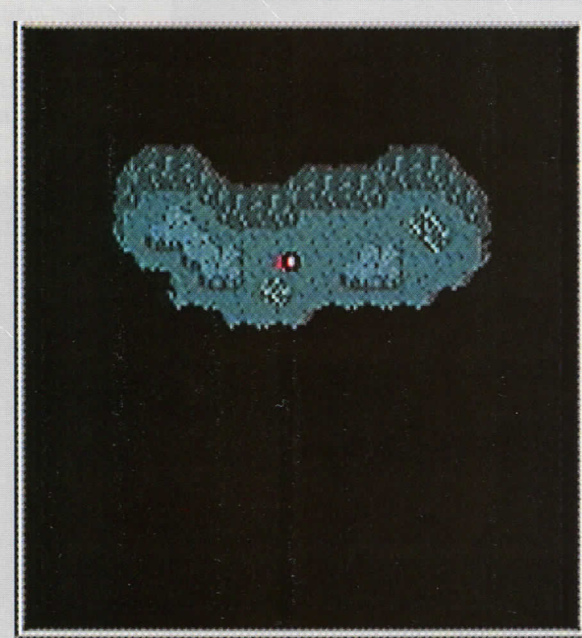
勝利條件/08小隊任何成員於6TURN後依然生存 敗北條件/08小隊任何成員被打倒

占領地點/0







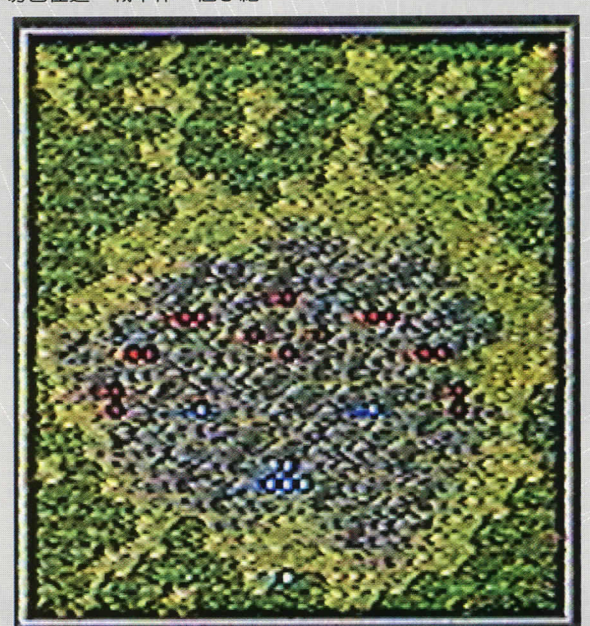




STAGE4 震動之山

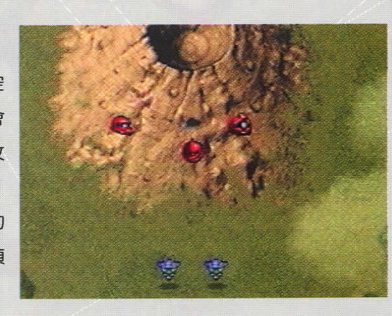
STORY

面對聯邦軍的總攻擊和擁有瘋狂野心的兄長，愛娜心中已對這場愚蠢的戰鬥有了一個決定。另一方面，重新尋找到戰鬥意義的斯羅亦再次和08小隊的同伴們步向他人生最後的戰場。在當中能看到人心的變化，卑怯、野心、友情、背叛、大義和愛……有人戰鬥為了同伴的生死，有人戰鬥為了個人強大的慾望，有人戰鬥為了功名利祿，有人戰鬥為了得到自由。一切一切也在這一戰中作一個了結。

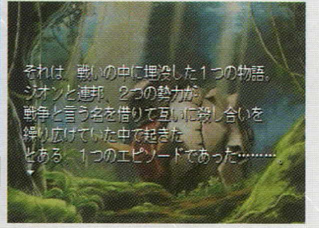


攻略重點

這版是STAGE4的前半戰，主要是要保護兩部量產型太空坦克，若被擊破的話便會GAME OVER。若用斯羅去攻擊羅列斯便會有EVENT出現，羅列斯會被斯羅擊破。其他的敵人用原創隊收拾便可以順順



利利地過版。當然又是08小隊任何成員被打倒便GAME



OVER，按兵不動是上上之策。有原創隊出場的話應該沒有問題了。

勝利條件/敵人全滅　敗北條件/量產型太空坦克或08小隊任何成員被打倒

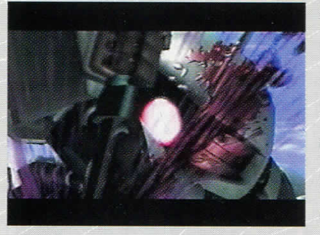
占領地點/0

攻略重點



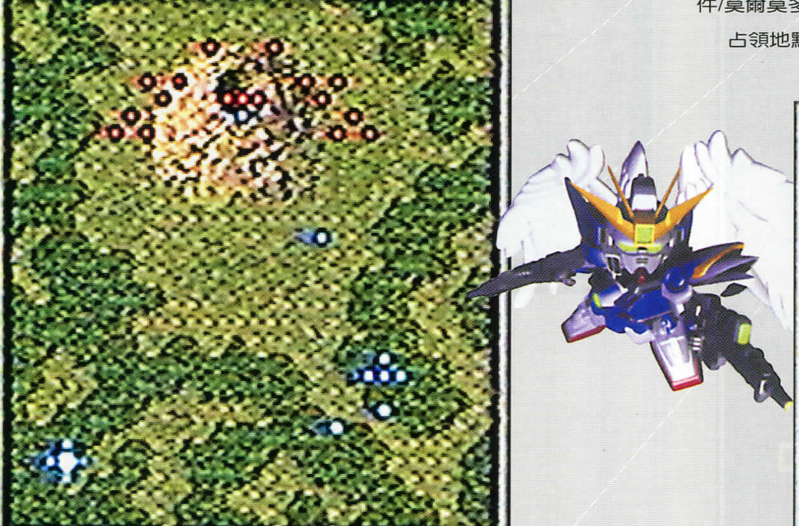
這版是STAGE4的後半戰，主要是要斯羅離開基利亞斯的亞普沙拉斯III射程範圍，因為斯羅會因為劇情而開始時站在亞普沙拉斯III面前，玩者為了保住斯羅的Ez3不成為米加粒子砲的炮灰，必須要利用他超強氣的激光劍去斬殺小渣古，利用一擊必殺爭取BONUS STEP跑走，越遠越好，因為基利亞斯的亞普沙拉斯III會以斯羅為目標，一直一直追殺他。玩者的原創隊伍身付三個重任，一是要保護08小隊的其他成員，二要為斯羅開出一條生路，三要保護自己的本據地不被佔領。一開始首要的行動是牽制亞普沙拉斯III的移動，玩者用自己的亞普沙拉斯III去消除其他敵人，用一些高LEVEL的駕駛員去迴避它的米加粒子砲攻擊，不過要小心它的MAP炮，MAP炮的射程範圍是起初射殺吉姆們的距離。由於我方只能派出一隊原創隊伍出戰，所以要小心利用每一步的機會余出最有效率的行動，筆者便是因為走錯一步，來不及保護斯羅便被米加粒子砲擊殺而GAME OVER，所以這一版的難度也十分之高。當然，玩者是同樣有亞普沙拉斯III的話便沒有那麼困難了。





勝利條件/敵人全滅　敗北條件/地上戰艦、斯羅或08小隊任何成員被打倒

占領地點/0



機動戰士GUNDAM SIDESTORY THE BLUE DESTINY

STAGE1 月下之出擊

STORY

時間是宇宙世紀0079年，自從自護公國宣戰佈告後開始的一年戰爭，兩軍的戰鬥步向沒有終結的道路，當中有無數的英雄出現和消逝。於兩軍的兵士中，就是有一名傳為「藍色死神」的樣人物存在。自護軍的科學家，古士度．蒙西斯博士自的死亡，接著是聯邦軍的MS實驗部隊莫爾莫多隊的成立。由命運來引導，一個新物語的模樣亦逐漸編織出來，莫爾莫多隊的年青機師尤．卡捷瑪與「BLUE」的相遇。

攻略重點



BLUE DESTINY和上集ZERO一樣，故事中出現的MS實驗部隊莫爾莫多隊，是一隊頗為弱小的隊伍，所以每一個STAGE也會有原創隊伍



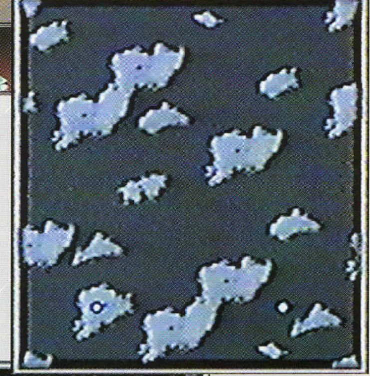
的參與戰鬥。第一版的敵人普普通通，利用那些不去戰鬥的故事隊伍來進行佔領那些佔領POINT的工作便最好不過，而玩者的原創隊當然要去擊破敵人，還要防範在不久出現的BLUE DESTINY一號機。因為莫爾莫多隊員任何隊員被打倒的話便會即使GAME

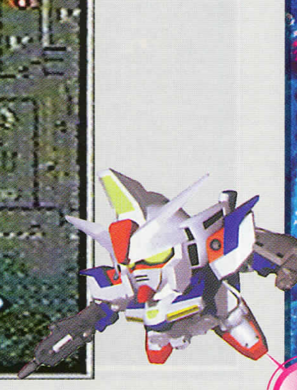


OVER。用尤去接觸BLUE DESTINY一號機便會有EVENT。

勝利條件/敵人全滅　敗北條件/莫爾莫多隊何成員被打倒

占領地點/4



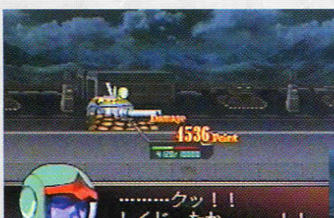


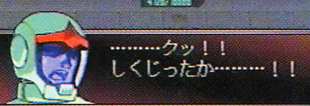
STAGE2 籃色的繼承人

STORY

結果它到底它是我們的敵人還是同伴來呢……？於戰場上飛馳的青藍色MS，其戰鬥力之強真的能令一隊人於一瞬間被滅掉了。在一輪苦戰下終成功把它擊退了。尤和他的同伴亦感到那麼戰慄。可是過上這樣的戰慄感，只是等待著他們的是敵是友呢？時間是進入一年戰爭的轉變時期，尤和這部藍色死神・合作上場了……

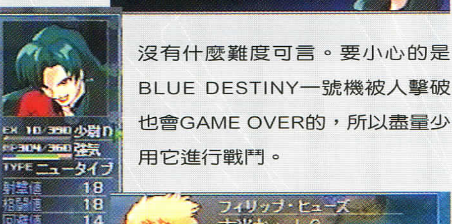
攻略重點





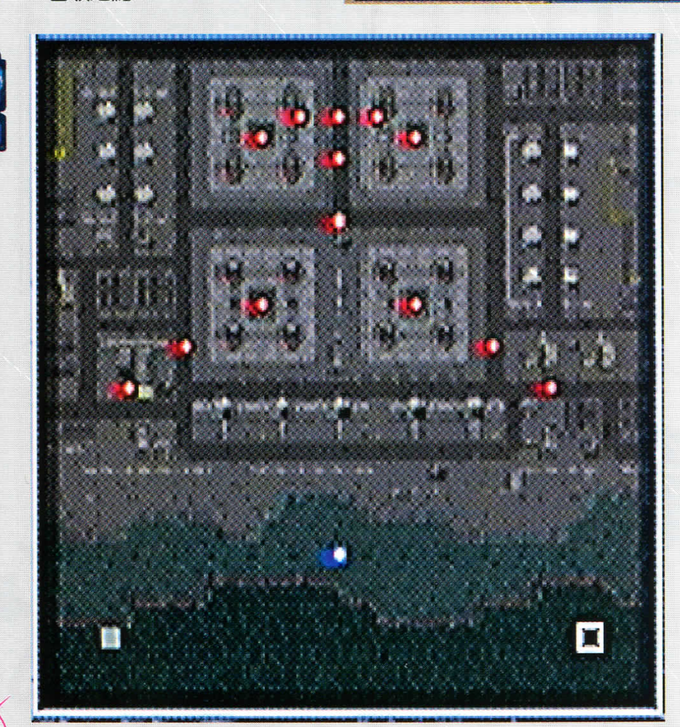
這版的重點是在5TURN之前打沈那枝核飛彈。以版面的情況不能容許玩者養BLUE DESTINY一號機，因為時間和敵人MS的數目也不太夠，不如用原創隊的力量去殲滅其他敵人吧。只需要在限時之前一刻可以完成任務便OK，基本上沒有什麼難度可言。要小心的是BLUE DESTINY一號機被人擊破也會GAME OVER的，所以盡量少用它進行戰鬥。





勝利條件/於5TURN之內破壞核飛彈　敗北條件/BLUE DESTINY一號機被打倒、5TURN之內破壞不了核飛彈

占領地點/4



攻略重點



這版是STAGE2的後半戰部份，在尤成功用BLUE DESTINY一號機破壞核彈頭導彈後，於加里福尼亞州的空軍基地其他同伴已展開了大反攻。玩者不要因為多敵人而想養BLUE DESTINY一號機，因為玩者用尤去接觸他便會出現EVENT，伊富列特改和BLUE DESTINY一號機會同樣一起在版圖消失掉了。其餘的用原創隊伍去消滅便行了。



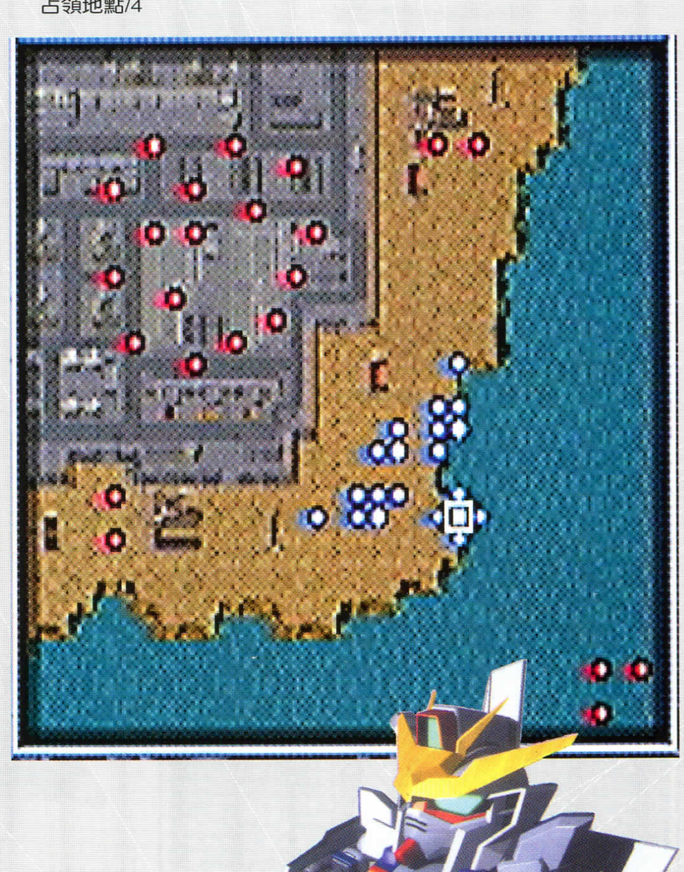


在中段於地圖左下方會出現伊富列特改挑戰BLUE DESTINY一號機，



勝利條件/敵人全滅　敗北條件/尤或莫爾莫多隊何成員被打倒、本據地被佔領

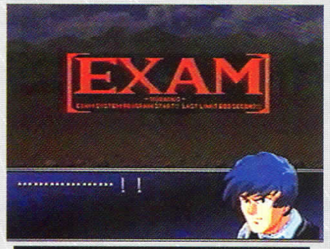
占領地點/4



STAGE3 EAXM的真意

STORY

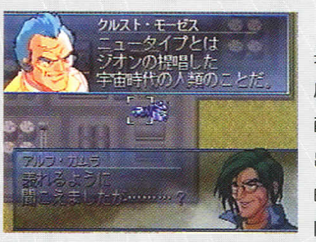
不論是敵我兩方也十分懼怕的「藍色死神」的傳說亦快將落幕。操作伊富列特改的利蒙巴斯在得知聯邦軍實驗MS基地後，決定突襲去強奪BLUE DESTINY二號機。結果他成功奪去BLUE DESTINY二號機，另一方面尤剛發現EXAM當中有一名少女在沉睡著，名字叫瑪莉安。在EXAM的引導之下，尤駕駛著BLUE DESTINY三號機和利蒙巴斯的BLUE DESTINY二號機於無重的太空之中展開決戰……



攻略重點

為了讓HLV成功發射，玩者必須保護正中央的HLV。HLV有BLUE DESTINY三號機和兩部渣古IIF能夠發進，但礙於HLV的指揮範圍有限，三人的EN又不多，戰鬥時間不會太

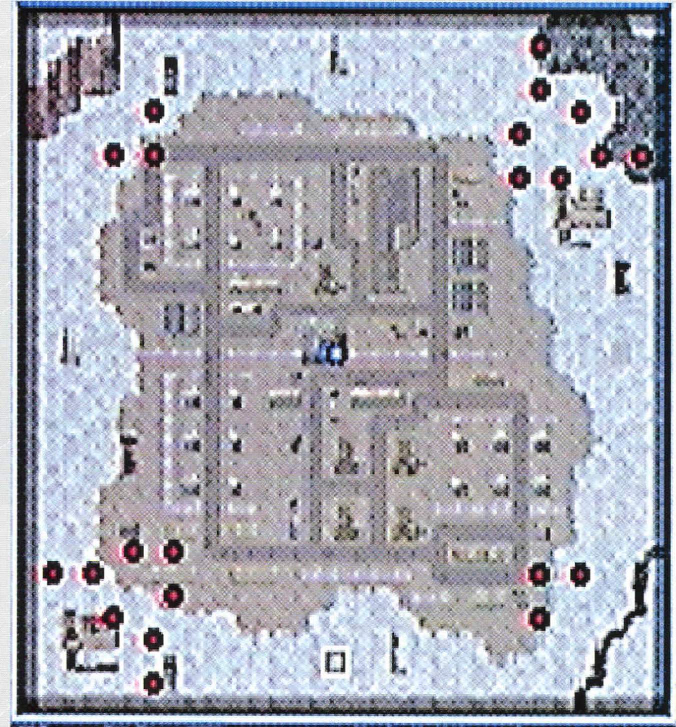




長久便要回到HLV回復EN，所以還是以原創隊伍作為主力進行防衛工作。先將配置在地圖的戰艦移到HLV附近，再放出MS進行四周的防守。敵人攻擊力較強的部隊是北方的大魔，玩者最好派出戰鬥力高的MS去盡快打它們。玩者也請忍耐一下，不要去刻意給BLUE DESTINY三號機，這樣便保護不了HLV的呢。我們還有STAGE4的機會可以令BLUE DESTINY三號機ACE的。

勝利條件/敵人全滅　敗北條件/BLUE DESTINY三號機被打倒、HLV被打沈

占領地點/0

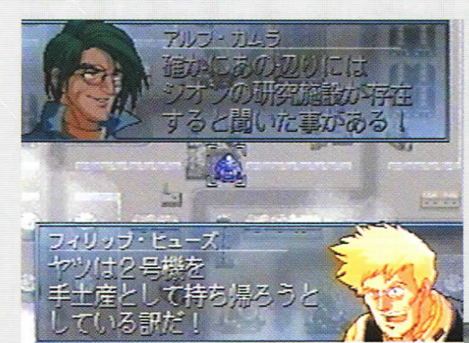


STAGE4 制裁者

STORY

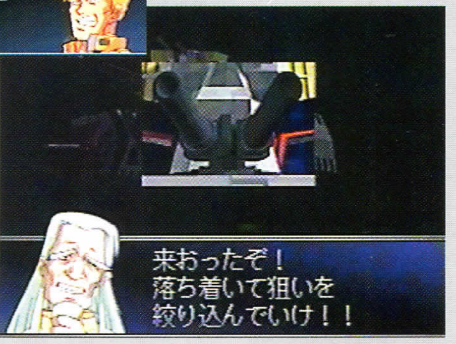
尤等人成功保護HLV而安全到達太空。而自護軍方面在得知地球聯邦軍放出了BLUE DESTINY三號機上太空，便與利蒙巴斯一同去進行攻擊。利蒙巴斯要藉著裝有EXAM SYSTEM的BLUE DESTINY二號機對聯邦軍進行肅清。為了阻止他這個「制裁」，尤和同伴還有EAXM之中的瑪莉安決定要對抗他。在這個飄散著許多戰士靈魂的宇宙之中，兩個被EXAM牽引的死神正走向一條不歸之路……

攻略重點



尤等人成功登上太空後，自護軍有非常大的軍力集結在附近，當中有正等待尤的利蒙巴斯和他的BLUE DESTINY二號機。他的目標一定會是尤的BLUE DESTINY三號機，但由於他的BLUE DESTINY二號機已經有ACE的LEVEL，所以機體在HP和EN上會明顯比尤的三號機優勝。要在下一個TURN收拾他的話，必須要依靠在左右兩邊的那兩部鐵球來以遠攻擊削減他的HP，再用EXAM SYSTEM起動來解決他。之後再用BLUE DESTINY三號機四處殺敵升至LEVEL ACE便完成任務。其餘的又是交由原創隊伍便沒有問題了。





勝利條件/敵人全滅

敗北條件/BLUE DESTINY三號機被打倒、HLV被打沈

占領地點/2





職業特「攻」隊

GUNDAM SIDE STORY 0079在殖民星墜落之地……

STAGE1 WHITE DINGO

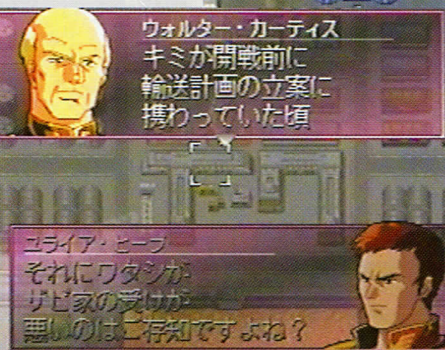
STORY

時間是宇宙世紀0079年，地球聯邦政府得到自護公國作出獨立戰爭宣告，自護軍總帥基連・薩比利用殖民星投下地球的作戰令聯邦軍處於不利的形勢之中。這個便是地球和殖民星之間的戰爭。過了11個月，地球聯邦軍漸漸取回優勢，時機終於到來了，，於宇宙世紀0079年11月22日，聯邦軍作出全地球規模的大反攻。於殖民星墜落之地・澳洲成為兩軍了大戰的戰場。聯邦軍溪澳洲地區指揮官・史單利大佐的指揮下，組織一隊由各地精英挑選出來的三人隊伍，執行攻陷三大自護軍註軍重地的作戰，名為WHITE DINGO。

攻略重點

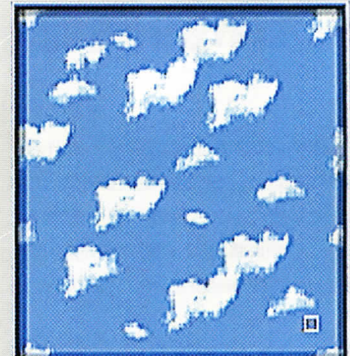


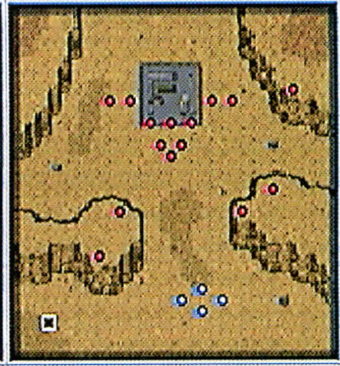
要消滅所有敵人才能完成這一個版面，不過我們的故事角色十分忠於原著，所以並不是很強的隊伍來，而且加上要保護雅蓮達的指揮車，玩者最好也不要他們作出什麼調動了。和BLUE DESTINY一樣，由於以上原因的關係，玩者的原創隊伍在每一版也能出擊，很自然地這便是今版最主要的戰鬥力量。往後的版面也是在陸上進行，大家可以使用許多只能在地上發進的機體出場去爭取MS EXP。基本上沒有什麼特別，在第3TURN有4部61式戰車和核戰機作為我軍的支援，不過那些61式戰車被全滅同樣會G A M E OVER，所以和故事角色一樣不動為上。





勝利條件/敵人全滅
敗北條件/雅蓮達被擊破、第3TURN後61式戰車被全滅
占領地點/4





STAGE2 荒野之迅雷

STORY

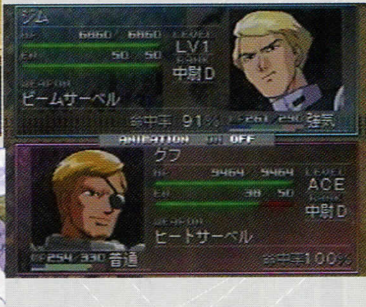
雖然聯邦軍已成功奪回一個軍事據點的領域，可是敵人好像能得知聯邦軍的動向，這好像是因為在軍中通訊時被敵軍以低頻解碼，查出聯邦軍的行動計劃。為了能成功偷襲下一個目標城鎮，現在聯邦軍必定先要把途中輸送補給物資的運送電路阻攔下來，令對方的補給線拆斷。可是鎮守這兒的是聞名的自護軍「荒野之迅雷」之稱的杜蘭希，他已經看穿了WHITE DINGO的聲東擊西戰術，並作好準備迎擊以TEAM WORK聞名的WHITE DINGO……

攻略重點



基本上和上一版一樣，故事角色隊比較起玩者的原創隊為弱，所以起初時GUEST TEAM應走為上著，迴避砲台的射擊去到和尼亞中尉會合。而玩者的原創隊應先到中央地區擊破炮台和渣古II，在第4、5個TURN後荒野之迅雷・杜蘭希會駕駛老虎和帶同3部渣古II於左上方出現。玩者清理了其他敵人後，使用尼亞中尉和杜蘭希戰鬥便會有EVENT發生。

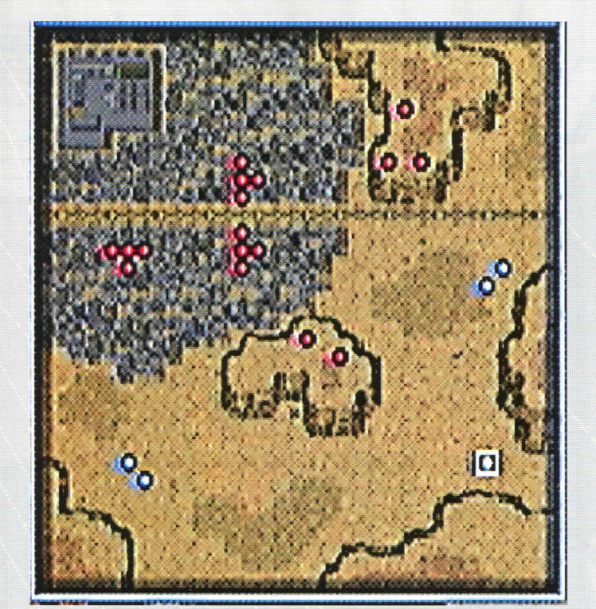






勝利條件/敵人全滅　敗北條件/我軍全滅
占領地點/0





STAGE3 阿斯達洛斯

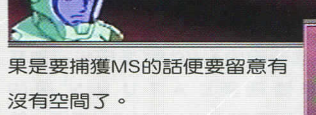
STORY

雖然聲東擊西的戰術被看穿了，但是WHITE DINGO依然擊退了荒野之迅雷・杜蘭希，取得城鎮的控制權。聯邦軍見自護連番失守，便下達指示給WHITE DINGO隊乘勝追擊，追查自護軍的基地所在。眾人追蹤他們來到海邊的地區，經尼奧和雅蓮達的分析，便推測自護軍於海邊有一個基地，據地形看是一個潛水艇基地來。尼奧建議隊長通知總部後，便展開行動突擊敵人的基地去。

攻略重點

這一版有前後戰的，而這版是個有兩層的地圖，包括是陸上和水底下兩面。由於有三個佔據POINT和敵人的主力是兩艘潛水艇，所以大家可以買一艘大型潛水艦・馬特安古拉去進行水底作戰，安排一些上次在查布羅出戰的那種魔蟹去方便在水中行動。而且今次的版面能給玩者發進兩隊原創隊伍，論戰鬥力是絕對沒有問題的，要殺光所有敵人？還是去打沈那兩艘潛水艇，捕獲一共8部的MS呢？如果是要捕獲MS的話便要留意有沒有空間了。



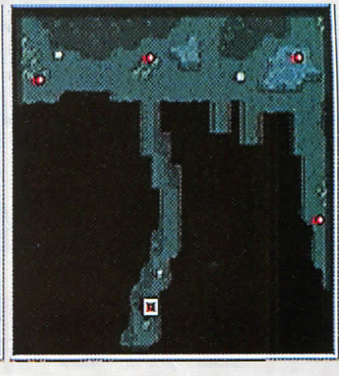


勝利條件/敵人全滅　敗北條件/我軍全滅

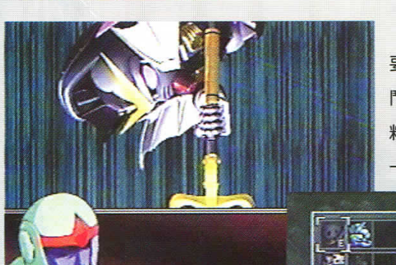
占領地點/7







攻略重點



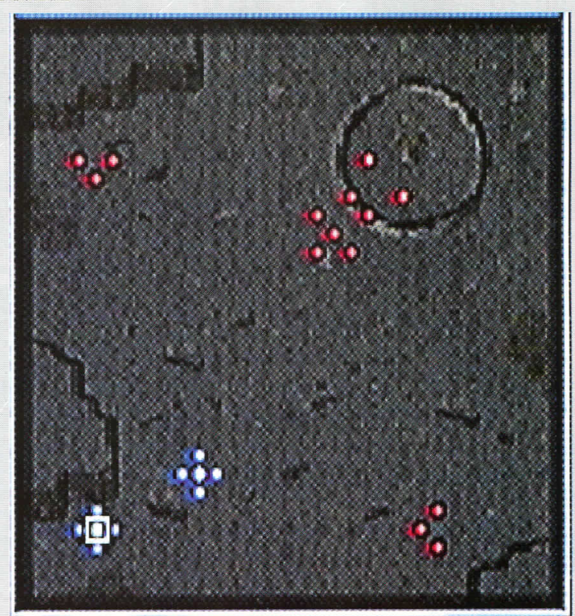
這一版是後半戰的版面，不要以為只是在一個大平地上戰鬥，其實這是一個米洛夫斯基粒子濃度十分高的地區，查看一下便會知道米洛夫斯基粒子濃度有40~50%，對MS和戰艦的移動有十分大的影響。重點是要掌握移動的方式，GUEST TEAM應上飛行補給機退到我軍未據地的後方，方便讓原創隊伍去在有限的移動中保護他們和本據地。





勝利條件/敵人全滅　敗北條件/飛行補給機版被擊落

占領地點/0









ガングリフォン ブレイズ
GUNGRIFFON BLAZE™

第三次世界大戰再次爆發

TEXT：MARKS

PS2

生產商：	GAME ARTS/CAPCOM
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	138KB
發售日：	8月10日
STG/對應ANALOG	

由SEGA SATURN開始已經被受好評的機械人射擊遊戲—《GUNGRIFFON》終於近日在PS2上推出這系列的第三作—《BLAZE》，由於今次使用PS2作為遊戲平台，固此不論畫面、音效等各方面都之前大幅加強。今次遊戲的進行方式和以往有很大的分別，首先將之前完成便接著進行另一個任務改變成可以選擇下一個任務，其次補給方面由以往的直昇機變成拾取ITEM來自我補給。今集機體的武器只有三種，玩者就需要利用兩種規定武器和一種選擇性的武器來進行如破壞攻擊目標、守護直昇機等任務，當然每個任務中不會只得玩者一個孤軍作戰，每次同樣與隊友合力完成。

HIGH-MACS III

這就是玩者基本使用的AWGS（裝甲步行砲系統）。基本這部機種與SATURN版的「GUNGRIFFON II」出場的HIGH-MACS II是同一時期開發的，不過設計構思卻有所分別，從而開發出機身輕，高機動力的量產樹。與高性能令到生產成本同樣高的II比較，生產成本和性能同樣平均的III因此正式被大量生產。

第三次世界大戰前…

世界分化

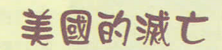
在21世紀初，世界各國分成四個組織，來解決各個被排斥的政策。可是民族和宗教的問題始無法消除，甚至各勢力內經常內部的紛爭。長遠性的食物不足等問題，開始令世界各國出現不安感。

第三次世界大戰的產生

其中，求取自己勢力以外市場的PEU和APC同時期獲得自由進出OAU的勢力地區。不過這兩個組織卻以非洲作為舞台展開了激烈的經濟戰爭，最後更演變出今次戰爭。

最初的時候，APC對PEU出於一個很單純的原因來發生戰爭，但料不到AFTA的參戰，再加上各個勢力內的內部糾紛，令事態會變得複雜化，引致戰火在世界不斷地廣展。

最後，APC各國在俄羅斯被中途參戰的AFTA制伏，同一時間AFTA亦與英國聯手攻陷了PEU各國而正式結束第三次世界大戰。在戰後，有名無實的PEU和APC亦從此消失。



美國的滅亡

戰後的各國都從新建立起來，以唯一的大國—美國作為主導。同時美國卻受到另一個危機的侵襲。因為相繼的天災而引起了寒冷化現象出現，令不能耐受的北方的人民開始大舉南下，但南部各州郡卻恐怕會做成糧食不足和治安惡化，而拒絕他們進入。不過南北對立情況加深就是核子恐怖襲擊令華盛頓被消滅，使美國陷入無政府狀態。之後美國各州郡分成了南、北、西三大軍隊，令血腥的內戰展開。

全歐洲聯盟（PEU）

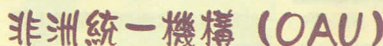
EU是由東歐、北歐、俄羅斯而設立的。在大戰前，因民族紛爭和宗教紛爭和頻頻發生，而成為一個不安全的區域。不過在戰爭開始時，各國逐一表明退出，慢慢變得有名無實。戰後，在美國的主導下從新建立新歐洲聯盟(GEU)。

亞洲太平洋共同體（APC）

由中國為中心的亞洲各國共同體。起初時並沒有PEU那樣的內部問題，不過因為中國的支配下強迫其他國家服從，而令到各國的反抗心越來越強。在大戰敗給AFTA之後，便與PEU同樣地解散。

美國自由貿易協定（AFTA）

美國以集中美洲大陸內各國的經濟為目標，及中南美得到聯合管理而設立的保護貿易協定。在第三次世界大戰中，獲得唯一的完全勝利。不過戰爭結束後，其機能卻完全停頓。

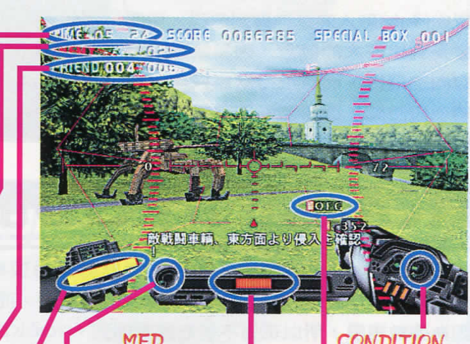


非洲統一機構（OAU）

由南非政府作為領袖，覆蓋範圍達至整個非洲的地域機構。由於分化後比戰爭結束時更弱，所以成為大戰前，准許APC和PEU進出的主要原因。大戰結束之後，情況就不清楚了，可以肯定沒有太大的改動。

畫面構成

《GUNGRIFFON》一直以來為模擬出更真實的機械人，所以在畫面方面都採用了機內視點，就好像戰鬥機那樣的機頭視點。另一方面，為了玩者能夠見到機體的狀態，令到畫面上會有很多顯示器表示，但並不代表需要預備一些知識來了解複雜的顯示，而現在會講解一下不同顯示的意思。



TIME
表示了作戰中的TIME LIMIT時間，而時間會慢慢地減少。不過在進攻性的任務中，減至零就表示任務失敗。

ENEMY
左面的數字就是任務需要擊毀的敵機數目，而右面的則表示在作戰區域的總敵人數目，而這個數字是可以增加的。

FRIEND
左面的數字就是防守的己方機體數目，而右面的則表示區域內的己方機體總數，同樣地防守的機體被擊毀亦會減少。

DAMAGE
表示自機的耐久力的能力值，受到DAMAGE就會減少。當然減至零的時候，即自機已被擊毀。

O.B.METER
OPTION BOX的顯示器。當OPTION BOX在正面的時候，光點就會不斷快速搖動，而方便尋找它們。

MED
MASS ENERGY DIRECTOR(能量探測裝置)。探索產生能量的AWGS和戰車而知道它們位置的裝置。

WEAPON
這個會表示使用中的武器簡稱和餘下彈數。數字上的橫條是表示RELOAD時間，但不能同時使用兩種武器。

CONDITION
每次跳躍飛行都是使用BOOSTER進行的，用完後需要補充完才可以再次使用。

兵種圖鑑



這個兵種圖鑑是收錄了今集的所有的機體資料，這些兵器時玩者可以移動至不同的角度來觀賞，而且可以將視點擴大縮小。不過遊戲開始時並不是已經齊集了所有機體DATA，需要玩者拾取在遊戲進行時出現的OPTION BOX，這樣就可以取得新兵種圖鑑的資料。

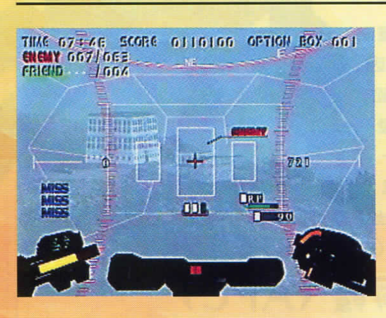
OPTION BOX的重要

在作戰地區內，除了一些可以回復的自機耐久度和子彈補給之外，其實當中會出現一些像盒子的ITEM—OPTION BOX，雖然它們在拾取後不會有即時效果，但在完成任務或進行任務超過五分鐘時，玩者就選擇1至2個剛才在戰場拾到OPTION BOX，其中可以分為WEAPON、PARTS、兵種資料三種，而顏色代表當中件數多與少。OPTION BOX的重要性在於WEAPON和PARTS在使用後都會消失的。





ZOOM的好壞



在玩者使用的HIGH-MACS III會有一個ZOOM的機能，玩者可以用來認識敵機的位置，同時可以作遠距離的攻擊，令敵機防不勝防，尤其對直昇機和小型戰車最有效，不過這個機能並不是在任何情況都適合使用，因為ZOOM只是令視點擴大，但同時會令到視野縮窄，所以不能在進入敵人陣形內使用。

不用擊倒所有敵人





在遊戲中的六個基本MISSION裡，很多時都會有不斷地湧出的敵方增援機體，這樣雖然會有很多敵機，但玩者手上的子彈是有限的，而且作戰的時間亦同樣有限制的，所以除了一些障礙的敵機外，基本上其他敵機都可以不用理會，只需要擊毀目標機體便可以。

破壞建築物



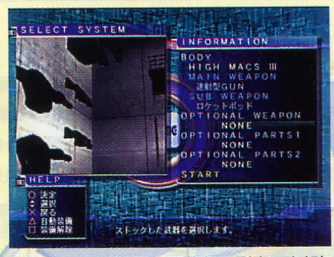
不論建築物和貨倉，只要可以破壞的東西需要將其破壞，這個就是今集《GUNGRIFFON》的要缺之一，因為只要將它們破壞就可以跌出對玩者非脊有用的ITEM。不過建築物亦可以用來為自己擋彈，特別在激戰區，隨意地破壞是禁忌，這個時候可以在戰事過後才破壞。

留意通信MESSAGE

由於今集沒有了非常方便的雷達顯示的敵人位置很難預測，而加入讓玩者了解戰場上戰況的通信MESSAGE，所以經常留意在畫面中下位置出現的MESSAGE，這對遊戲來說是非常重要。此外，需要了解八個方向，因有很多MESSAGE是通知敵機在哪一個方位進入戰區，從而使遊戲更有效率地進行。



棄用PARTS



雖然今集《GUNGRIFFON》在同一個STAGE的進行次數是沒有限制的，但是每次進行時所裝備的OPTION ITEM都會在STAGE進行後消失，因此在挑戰新STAGE的時候，就不要裝備任何ITEM出擊，來調查敵人出現地方和補給點位置，而這種打法可能會令攻擊非常激烈。在了解攻略部份的講解後，便將OPTION裝上。不過玩者要緊記玩法可以改變，但主要敵機的位置是固定的。

靜止射擊



雖然停止行動很容易易成為敵機的槍把，而不斷移動就是最好操控，但實際上並不是這樣的一回事。因為講究命中判定的今集，可以在移動中而擊中敵機是一件非常困難的事。此外，進行長時間的射擊所受的傷害其實與站立射擊的差不多，當然是確實擊中來計算。小型的敵機需要與ZOOM一起使用，不過遇上大判定的大型AWGS就可以以移動射擊來擊倒。

方向與位置



今集裡，再不會有前兩集的雷達，如果還是以悠閒的心態來玩的話，就會不知道自己的現在位置。失去位置辨別就等於損失了寶貴的時間，更有可能被敵人出其不意的攻擊，因此經常要保持「由哪裡，向著哪個方向移動」，最好就是以戰區的建築物作為記號。

高空的利弊



在今集與實際的戰爭同樣取得高位置就等於取得優勢，因為可以一目了然見到周圍的環境，不過卻要成為「大眾雀仔」給敵人清楚地看到自己，可能會受到比較大的傷害，因為跳躍後只會向前飛行，而且飛行狀態只可以維持一段時間，很容易陷入敵機防守線內，沐浴於敵方槍火之下。

ROCKET POD的重要

雖然在進行遊戲時經常使用主武器的連射型槍，但其實副武器的ROCKET POD比主武器更強，因為不但擴散型，而且攻擊威力強大，但因為彈數有限，所以玩者不能在經常用到。ROCKET POD最適合射擊的地方就是小型戰車集合起來、高速機體降落一刻，需要速戰速決(敵方陣地快速擊毀目標機體)等情況下使用。

TRAINING MISSION：HOT WATER



戰場地點：GUAM

作戰目的：將作戰區域內的所有敵機擊倒

由於這個是練習MISSION，所難度會比其他低。為了訓練玩者習慣操控，即使被敵人減去耐久度，亦都有大量EFFECT GOODS來幫助回復。MISSION的目的只要將所有在作戰區域的敵機消滅。不論建築物或森林裡面都會有敵機出現，而這點就是玩者需要留意的地方。在地圖上的箭咀就是一條最好的行軍路線。



首先玩者會在A點的海灘位置開始。進入戰場後，面前立即有敵機出現，而望向右面的樹林便看到兩部敵機，利用ZOOM來射擊。在西南方可以找到另一敵人，而西面則有兩部機械人和一輛戰車，但要小心的戰車會小斜坡後面。在進行B點的建築物地帶前，以ZOOM來射擊崖上的敵機。飛到剛才敵機站崗的位置，面向貨倉便發現有一部敵機，而擊毀它的同時連鎖性破壞了貨倉，另一敵機亦會隨即在眼前出現。破壞右面的石洞便可以看見敵機。在未被破壞的貨倉對面的石洞亦有一敵機站崗，但如果距離太遠，而很難瞄準的時候，不要立即上前射擊，因為前面跑道上會有兩部戰車巡邏，最好先解決它們。這時候，便可以往左面消滅兩部直昇機和一部敵機。之後沿飛機跑道往西走，可以發現第一個石洞後面、跑道中心和指揮大樓左面的李森林內都有敵機存在。最後就是往C點山崖上與教官機決一勝負。玩者要小心這部機，因為它並不像之前的敵機那麼容易擊倒，速度快而會飛行的強敵。趁它降落和站立射擊，埋身以ROCKET POD擊毀它。







MISSION LEVEL 1：DUCK HUNT

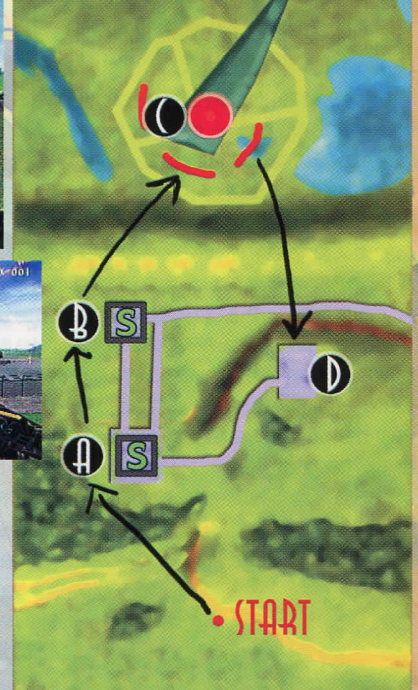
戰場地點：CAPE CANAVERAL

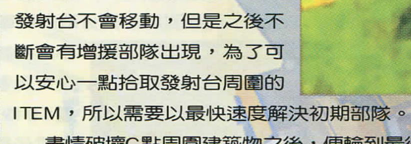
作戰目的：三個據點的各部VW-1(共3部)和穿梭機發射台

難度同樣地低的實戰MISSION，其實只要習慣了其操作，就不會痛苦地完成任務。破壞攻擊目標周圍的建築物便會跌出ITEM。這個MISSION的進攻路線，並不是先解決三個據點，這是因為在穿梭機發射台周圍的建築物會跌出大量ITEM，而這條路線可以確保在破壞發射台之後，仍可以繼續行動，從而更有效率地收集ITEM，最後才消滅餘下的VW-1。



在開始的時候，玩者的眼前便會出現兩部敵機，與隊友的夾擊之下很快便將它們解決。接著便可以往A、B兩個據點進行攻擊，但不要立即前進，因為每個據點的VW-1會有護衛機攻擊玩者，最好慢慢接近據點，在見到護衛機時，先以ZOOM射擊消滅它們，不過當中還會有集結式的戰車陣，這時則埋身以ROCKET POD來一舉殲滅，之後才慢慢解決VW-1。完成攻破A、B據點之後，便需要前往C點的發射台。雖然最初C點只得數部敵機，而且攻擊目標之一的發射台不會移動，但是之後不斷會有增援部隊出現，為了可以安心一點拾取發射台周圍的ITEM，所以需要以最快速度解決初期部隊。









盡情破壞C點周圍建築物之後，便輪到最後D點的VW-1，基本方法與A、B點同樣，但亦想拾取ITEM的話就可以「先破壞後攻擊」。如果手上子彈不足時，就可以回到A、B點補給，因此之前不要將A、B點所有ITEM一次過拾取。

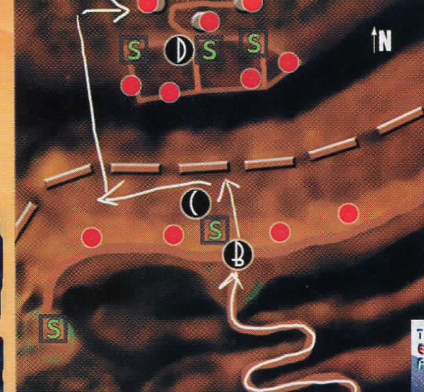
MISSION LEVEL 2：HAMMER OF THE GODS

戰場地點：TIBET

作戰目的：將四部ティーガー、四部13式、3磚砲台擊毀

今次會和之前兩個MISSION不同，敵機的數目會比補給的ITEM為多，但是當中會有一些回復量大的補給ITEM存在。這個MISSION最重要的就是「在哪裡遇上敵機，便要在哪裡戰鬥」，不過當中有兩個場地區要非常小心的，否則會沐浴在砲台的集中砲火下。應該移動到一個對自己有利的地方，這種攻擊就是這個MISSION的戰法。







首先在開始時，玩者需要可以看到兩部敵機就在前面，而之後便遇上一部蟹型的機械兵器。在山洞的入口位置會有三部敵機把守，只需要以ZOOM射擊便可以輕易解決。在到達B點之前的一段山路內會有三部敵機等候玩者的到來。在B點的建築物就是補給點之一，當中有大量的EFFECT GOODS跌出來，這是為了建築物後面的激戰區而設的。到達B點的時候，如果玩者在之前的路段沒有消耗太多耐久度的話，便可以立即利用跳躍飛行到達機槍陣的正下方，因為這樣可以進入機槍陣的盲點，在較安全的環境下，以ZOOM射擊將斜坡下面的四部ティーガー擊毀，不過要留意機槍陣西面崖頂上的敵機。沿著擊毀敵機的位置向北方移動，便可以從三台砲台的盲點位進入，而避開與威力強勁的砲台駁火。這時就要快速地以ROCKET POD將三磚砲台破壞。最後便可以慢慢地其餘的四部13式。





MISSION LEVEL 3：GLADIATOR

戰場地點：GREECE

作戰目的：保護ALPHA小隊的五部機，最低限度都有一部未被破壞。

經過三個同是攻擊性的MISSION後，今次終於是一個防禦性的MISSION。不過玩者不掉以輕心，防禦和攻擊的戰法是完全不同的，而且難度更比攻擊性的更難，因為留意自己的耐久度之餘，亦要保護隊友的安危，所以需要有高判斷力和高行動力才可以應付。不單要積極地與敵部隊交戰，而且射擊與接近己方的敵機就要小心射擊，以免擊中己方機體。

在開始的時候，ALPHA小隊會向後面的B點，玩者就要在A點區域以快速地截擊攻擊ALPHA小隊的敵人，但最好先將發射飛彈的戰車破壞。到達B點之後，第一輪的攻擊由直昇機(正)開始，接著是戰車(右)、機械人等。當大約經過四分鐘之後，就會出現高機動力機體，雖然可以將ROCKET POD擊毀，但要小心發射方向。經過五分鐘之後，ALPHA小隊便會向C點慢慢後退，這時候南方仍有一段少時間會有敵增援部出現，但不久西南、東南和東三個方向都會有機械人出現。同時間，需要保護的ALPHA小隊應該只剩下2至3個隊員，因此玩者更要在餘下的五分鐘積極地與敵部隊周旋。在最後1分鐘可謂非常激烈，先有機械人部隊在東面進入，差不多的同一時間，西北方亦有戰車部隊出現，而最強的卻是分散的戰車陣。在最後10秒便會將ALPHA小隊的餘下隊員運走，玩者能夠捱下這10秒鐘便可以完成任務。







MISSION LEVEL 4:GRIFFIN'S TALON



戰場地點：UCRAINE

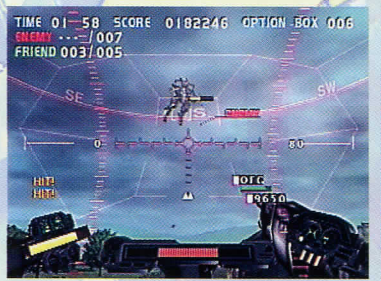
作戰目的：保護四架進行救援的直昇機，最低限度都有一部未被破壞。





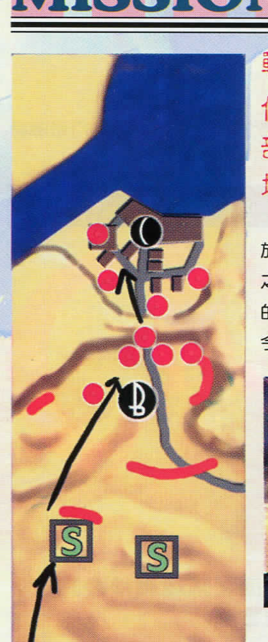
這個與前一個同樣是防禦性的MISSION，不過當中則有點不同，因為初段的時候，並不是已經開始進行保護的工作，但亦不表示難度會因而減低，而且今次更加講究戰場的了解及機動能力。今次MISSION的戰區可以用河流來分兩個戰區，分為A和B兩個地方。A點就是初段守衛戰戰區，而B點就保護直昇機的戰區。

在這任務中，玩者會由A點的戰區開始。首要做的工作就是看看左、右哪一方有敵人出現，而它們一定是坦克、飛射車及蟹型機械兵器各一部。接下來就是三部從懸崖跳下的機械兵，和東面進入的三部高速型蟹型機械兵器，而期間東、西會有戰車和機械兵出現，不過玩者首先做的工作就是破壞連接A、B點的行車橋，因為可以不讓敵機進入B戰區。當擊毀高速型蟹型機械兵器後，便立刻往B戰區的東面，最先會有兩部蟹型機械兵器從水路進入，接著便有蟹型機械兵器和機械兵從東面的陸路進入(這個位置將會是敵軍大量進軍的入口)。解決它們時，B戰區不時會有直昇機進入但不要理會，因為要為了救援直昇機開路，清除A戰區上的敵人。大約剩下6分鐘時，救援直昇機便會經過A戰區，當它們差不多進入B戰區時，玩者就要立即走到B戰區西面的懸崖附近解決兩部敵機，之後隨即飛上北面懸崖解決敵機，而東面的敵會開始進攻，機械兵、戰車、機械兵順序進入。期間北面懸崖亦會再有敵機出現。當收到高機動機體在南方進入時，立刻飛往A戰區。在北面亦高機動機體，便要立即回防，解決那高機動機體，同時西面亦會有敵人。當時間剩餘至1分鐘10秒左右，便立即飛回A戰區再次進行開路，而直昇機會飛往東南方，必須解決剛剛到達南方懸崖的兩部敵機，能夠剩下最少一架直昇機便可完成任務。





MISSION LEVEL 5:MIRAGE



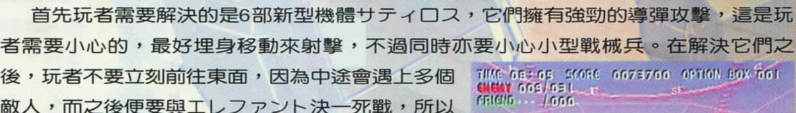
戰場地點：EGYPT

作戰目的：將6部サティロス、4部エレファント、軍港閘、司令塔、3部高機動機體。





遊戲中最後一個基本MISSION，而這個終於再次是攻擊性MISSION，但不要以為會較之前容易，因為今次遇上了兩種非常強悍的機體，第一是裝甲和攻擊都同樣強勁的エレファント，第二是在任務說明中沒有提及而速度超快的高機動機體。由於今次的戰區是一個沒有太多東西可以作掩護的沙漠，所以MISSION重點如何利用沙山和小石山。



首先玩者需要解決的是6部新型機體サティロス，它們擁有強勁的導彈攻擊，這是玩者需要小心的，最好埋身移動來射擊，不過同時亦要小心小型戰械兵。在解決它們之後，玩者不要立刻前往東面，因為中途會遇上多個敵人，而之後便要與エレファント決一死戰，所以不要消耗自機的耐久度，而先向北面前進。當見到石像時，便立刻解決面前的敵人。這時，其中的兩部エレファント就在兩行小石山之間，但不要與它們正面攻擊，它們的炮擊是非常厲害，因此最好打遊擊戰，飛上最近自機的小石山，以前後移動來解決其中兩部。其餘兩部不要心急攻擊，應該先消滅它們附近的敵機，才飛近它們身邊以ROCKET POD作攻擊。如果耐久力不足便要立即回兩個補給點。在破壞中間的軍港閘時，玩者還有大半條耐久度就不要拾取門口的三個大回復耐久度的EFFECT GOODS。當中便會出現三部高機動機體，不要立刻破壞司令部，利用這是閘口作掩護慢慢將高機動機體逐一消滅。最後破壞司令塔便可完成。









職業特「攻」隊

真・三國無雙

Text by：悟空

PS2

生產商：	KOEI
售價：	6800日圓
容量：	DVD x 1
記憶：	128KB
發售日：	發售中
1P／ACT／DUAL SHOCK對應	

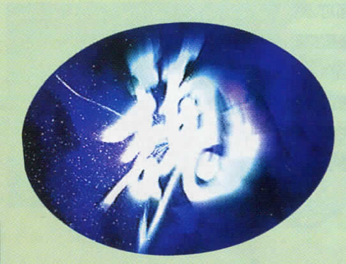
魏、蜀、吳三國完全攻略（上）



備受萬眾機迷期待的名歷史動作遊戲《真・三國無雙》，終於兩星期前推出，本刊亦在上期由Sakura Ki為大家簡單介紹過遊戲的系統和玩法，與及頭兩關攻略法的簡介；而今期開始將會由筆者一連兩期為大家詳細講解遊戲每關的攻略心得及全數28名可使用角色取得法，敬請留意。



偉大歷史由我創






大家也知道遊戲是以中國最偉大的歷史「三國演義」為題材，當中多位著名武將都為人所熟悉，就以劉備為首的蜀國為例，當中有人稱諸葛臥龍的蜀國軍師「諸葛亮」（又名諸葛孔明），他出色的行軍之道實在令人驚嘆；還有與劉備以兄弟相稱的「關羽」（關雲長）和「張飛」（張翼德）等，這些在三國歷史中有出色戰績的人物大家亦會記得。遊戲雖以三國的歷史為題材，但當中玩家卻可將已成過去的歷史重新改寫，即是最終的結局未必是由魏國奪得最後勝利而有可能由早已敗亡的吳國也說不定。

操作技巧之先見

在攻略開始前，筆者先向大家介紹講解一下遊戲的操作方法，正所謂「知己知彼、百戰百勝」，一隻遊戲若先對其操作方法了解一番，那進行遊戲時所得的樂趣也會大增。

操作方法

十字掣／ANALOG STICK（左）
用途：項目選擇、角色移動
在開始遊戲前玩家可以選擇使用十字掣或左邊ANALOG STICK來負責控制角色移動。

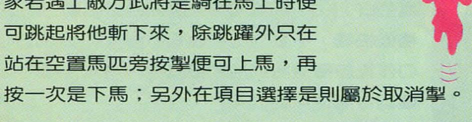
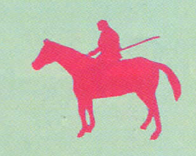


△按鈕
用途：CHARGE攻擊
攻擊力比通常攻擊為高，更可與通常攻擊組合出更強的連續技，但與通常攻擊組合的連續技比較少，只有三種。



□按鈕
用途：通常攻擊
遊戲中最常用的攻擊，擁有連續技功能，只要連按便可使出，最多可做出4 HIT的連續攻擊；每名角色的連續攻擊各有不同，唯一相通的就是在4 HIT的連續技中攻擊力是會因應HIT的數目而增加，即是在第4 HIT時連續技的攻擊力是最高的。

×按鈕
用途：跳躍／上馬、下馬／取消
跳躍是遊戲中的基本動作，玩家若遇上敵方武將是騎在馬上時便可跳起將他斬下來，除跳躍外只在站在空置馬匹旁按掣便可上馬，再按一次是下馬；另外在項目選擇是則屬於取消掣。

連續技組合法

招式	說明
浮空攻擊 □△	可將敵人擊至飛離地面，再繼續接駁其他連續技令其受更大傷害。
氣絕攻擊 □□△	能將敵人擊暈，但之後只要再攻擊一下便會倒地。
吹飛攻擊 □□□△	屬於解圍攻擊，通常都是在被敵人包圍時使用，而且其他敵人只要被吹飛的人撞倒也會跟著吹飛。

○按鈕

用途：無雙亂舞／儲無雙之氣／項目決定

每名角色都擁有必殺技，使用時角色會以無敵姿態進行短時間演武，若無雙之氣不是全滿狀態緊按後角色會作儲會狀將氣增加，這招通常都在緊急時使用，其攻擊力與CHARGE攻擊差不多，亦可與接駁連續攻擊令敵人受更大傷害。

L1 按鈕

用途：防守／定向移動

在戰鬥時緊按不動角色會做出防守的動作，這時可將敵人所有正面攻擊都擋下，但有時角色會因防守力(DEFENSE值)低而出現防守失敗，在防守失敗的短時間內角色會完全失去防守能力；另外在按著L1按鈕進行移動時，角色會做出面向前方的定向移動。

L2 按鈕



用途：姓名、體力顯示切換

按下L2後會令整個畫面顯示出敵我兩方的人，如是敵方士兵的話會顯示其體力，武將的話除體力外也會顯示其姓名。

武將等級制

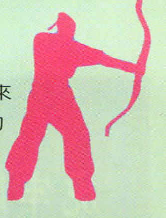


遊戲開始時，玩者角色的軍階是最低的，其能力也是遊戲設定的最基本，若想將角色的能力和軍階提升，玩家便須努力在戰陣中斬殺多些敵兵及敵方武將，因為敵兵被斬殺多與少是直接影響角色得到的「武勳」點，「武勳」就是令角色提升軍階的來源，「武勳」點越高角色的軍階便越高，軍階越高角色身邊的護衛兵數目亦越多，兩者的攻擊及防禦力也會越高，除了斬殺敵兵數目可得更多「武勳」外，護衛兵的生還數對「武勳」點也有很多影響，假若在戰軍中玩者的護衛兵全軍覆沒時，在過關計算「武勳」時便會因護衛兵陣亡而扣去數千點「武勳」，所以除了在斬殺更多敵兵外也要留意自己的護衛兵情況。另外角色可以在戰軍中得到一些特別道具來增加自己的能力。



武勳點	軍階
1000點或以上	偏將軍
2000點或以上	威東、威西或威北將軍
4000點或以上	討逆或破虜將軍
6000點或以上	昭武將軍
8000點或以上	揚威或揚武將軍
10000點或以上	奮威或奮武將軍
12000點或以上	振威或振武將軍
16000點或以上	建威或建武將軍
18000點或以上	征虜、鎮罕、安遠或輔國將軍
20000點或以上	左、右、前或後將軍
24000點或以上	平東、平南、平西或平北將軍
28000點或以上	安東、安南、安西或安北將軍
32000點或以上	鎮東、鎮南、鎮西或鎮北將軍
36000點或以上	征東、征南、征西或征北將軍
48000點或以上	驃騎、車騎或衛將軍
60000點或以上	大將軍

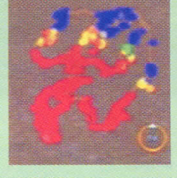
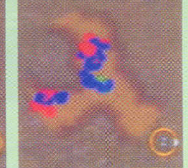
R1 按鈕



用途：射箭

緊按此鍵角色會變成一身視點，之後可按□、△、○來使出不同攻擊力的射箭攻擊，□會射出一支攻擊力普通的箭，△會射出和CHARGE攻擊攻擊力一樣的箭，○則會射出消耗無雙之氣的一箭，攻擊力屬最高。

R2 按鈕

用途：地圖切換

在遊戲時位於畫面右上方有一幅顯示整個戰場的全地圖，只要按一下R2便可將地圖放大，放大後地圖只會顯示玩家附近的地形及敵的雙方的數量，若有任何事件發生(如某軍士兵士氣提升)會自動轉回全體地圖。

START 按鈕



用途：暫停遊戲／戰場情報顯示

在遊戲時按下會由遊戲畫面變成情報顯示畫面，在這裏玩家可調查玩時戰場內所有情況，如敵我雙方士氣、剩下兵數等。

道具一覽


肉包
體力回復50點


肉包2個
體力回復100點


肉包3個
體力回復200點


大肉包
體力完全回復


弓箭1支
增加弓箭5支


弓箭5支
增加弓箭10支


弓箭10支
增加弓箭15支


弓箭筒
增加弓箭20支


青銅之劍
增加攻擊力1點


黑鐵之劍
增加攻擊力2點


白銀之劍
增加攻擊力4點


黃金之劍
增加攻擊力8點


兵卒之盾
增加防禦力1點


伯長之盾
增加防禦力2點


將軍之盾
增加防禦力4點


伏犧之盾
增加防禦力8點


點心
增加體力上限10點


老酒
無雙之氣完全回復


華佗膏
體力與無雙之氣完全回復


戰神之斧
30秒之內攻擊力增加兩倍



戰神之鎧
30秒之內防禦力增加兩倍


玉璽
10秒之內無雙之氣全滿狀況


青釭之劍
增加攻擊力10點


阿斗
取得後會加10點「武勳」

「吳」統一天下之道

虎牢関の戦い
初平二年　冬

在「魏、蜀、吳」三國中，每國都有其出色的將軍、軍師和君主，他們的事蹟相信很多人也知道，甚至比筆者更清楚，故也不多作介紹，今期將會先為大家送上「魏、蜀、吳」三國各一名武將的爆機攻略，下期將是遊戲中所有隱藏要素。在攻略開始之前，筆者先向各位簡單介紹一下遊戲每關的歷史。遊戲總共有八關，分別是「黃巾之亂」、「虎牢關之戰」、「官渡之戰」、「長阪之戰」、「赤壁之戰」、「合肥之戰」、「夷陵之戰」和「五丈原之戰」，以下便是八關的歷史簡介。



黃巾之亂



「黃巾之亂」是三國最早期的一大戰役，由張角、張寶及張梁帶領的黃巾黨與大將何進率領的討伐軍展開的戰鬥，這場戰役亦是三國演義的開始。

虎牢關之戰



由自稱為帝、殘暴不仁的「董卓」與以袁紹為首的聯合軍展開戰鬥的地方，在戰役中玩家會遇上有史上最強武將之稱的「武人・呂布」及美人「歌姬・貂蟬」。

官渡之戰



是袁紹與曹操爭奪中原支配權的決戰之地，這戰比較有利是士兵數目較多的曹操軍，袁紹一方兵數雖不及曹操，但軍中每位都是萬夫莫敵的出色武將。

長阪之戰



這戰是劉備軍四方都受到曹操軍的攻擊，大家可以在此戰中看到諸葛亮出色的用兵之道，看他如何可以在兵力極度懸殊的情況下將戰況扭轉過來。

赤壁之戰



一場為世人所熟悉的戰役，是戰的「火燒連環船」之計更成一時佳話，曹操龐大的戰船部隊一下子變成火海，好不壯觀。

合肥之戰



吳國與魏國決戰的地方，雙方都使用伏兵之計來突襲對方，其中以甘寧和張遼兩人在這場戰事中更盡顯大將之風。

夷陵之戰



這戰是講述蜀國要拯救被吳軍三面包圍的關羽、關平兩父子，整場戰事都在非常惡劣的天氣下進行，關羽的性命就繫於諸葛亮兵法之中。

五丈原之戰



蜀國與魏國大戰之地，亦是兩軍軍師「諸葛亮」與「司馬懿」正面交鋒之所，究竟兩位當代智將誰是最強？

漢室復興之道——「蜀」

在遊戲開初期，蜀軍可以選擇的武將只有五虎將中的關羽、張飛和趙雲，筆者選擇以趙雲為大家剖析蜀國的攻略要點。

蜀的戰事次序表

黃巾之亂→虎牢關之戰→長阪之戰→夷陵之戰→五丈原之戰

第一戰　黃巾之亂

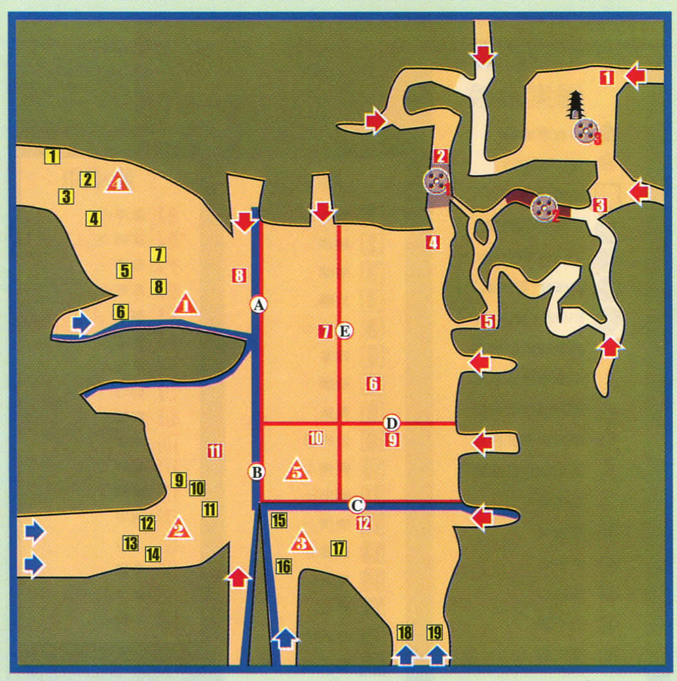
限制完成時間：100分鐘

戰事概要



公元184年，民間出現了一教團「太平道」，教團中所有人頭上都綁有一條黃色的頭巾，故亦被人稱為黃巾黨，他們的出現是因為看到現在朝廷因各種權力鬥爭弄到變得腐敗而產生極度不滿所組成，他們的教祖是懂得妖術有妖人之稱的張角，他因懂得少許法術令民間不少人視他為神仙向他參拜或成為他的信徒，而張角亦因為有信徒的支持便打算以百姓來組成一支可與朝廷對抗的軍隊，他以打倒朝廷為口號去招攬更多國民，因此時很多人都因朝廷的內部鬥爭令生活變得非常艱苦，所以造就了以打倒朝廷為目的張角，令更多人支持他而加入「太平道」。朝廷知道此事後便命大將何進率領一班精兵去討伐黃巾叛黨，在出征的路途上不少有雄心壯志的賢能之士如劉備、曹操等人都不斷加入討伐軍，希望能夠藉這次戰事而一舉成目或達到自己目的，這亦是「三國誌」歷史中首場大規模戰役──「黃巾之亂」。





黃巾之亂地圖

勝敗條件

勝利條件……張角戰敗

敗陣條件……何進戰敗

圖案解說

- 討伐軍據點
- 黃巾黨據點
- 濃霧地帶
- 落石地帶
- 強風地帶
- EVENT發生處(1)
- EVENT發生處(2)
- EVENT發生處(3)
- 1 魏軍操控武將點
- 2 吳軍操控武將點
- 3 蜀軍操控武將點
- 4 特殊操控武將點
- 5 黃巾黨操控武將點
- A 北門
- B 西門
- C 南門
- D 雷神門
- E 風神門

地圖說明

人物位置

討伐軍	
1	何進
2	皇甫嵩
3	盧植
4	曹洪
5	曹操☆
6	曹仁
7	夏侯淵☆
8	夏侯惇☆
9	韓當
10	程普
11	黃蓋
12	孫堅☆
13	朱雋
14	張超
15	關羽☆
16	劉備☆
17	張飛☆
18	劉焉
19	鄒靖

黃巾黨	
1	張角☆
2	張寶
3	張梁
4	張曼成
5	何儀
6	裴元紹
7	程遠志
8	管亥
9	波才
10	高昇
11	鄧茂
12	嚴政

註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

黃巾之亂攻略(趙雲)



戰鬥開始時趙雲身旁已有劉備、關羽和張飛三名猛將，所以不用擔心現時會有任何危險，現在首先要做的是先將右方那個黃巾黨據點攻下，之後便不怕會不斷有敵兵出現(城門打開前)，只要將嚴政擊倒南門便會打開，通過南門後同樣先將右邊的黃巾黨據點攻下便不怕不斷出現的敵兵，之後再將看守雷神門的波才擊倒便能到達討伐軍的合流地點，若時間適當那其餘討伐軍的同伴應在這時相繼到達，若發現同伴還未攻下城門的話玩者可到其他城門將守門者擊倒幫助同伴通過，此舉亦可令自己得到更多「武勲」點，除幫忙打開城門外玩者亦可同時將城外多個黃巾黨據點攻下而取得多件增加武將能力的道具。完成工作後繼續向黃巾黨中心前進，先向EVENT發生處(1)的斜坡走去，進入後會播放EVENT片段，內容是與張角一樣會使妖術的兄弟張寶會使出妖術令斜坡出現強風令部隊不能通過，雖說不能通過，但玩者若肯「強硬」地向前進其實是可通過的，但麻煩的是在斜坡上方有一群箭手在不斷放箭，所以安全計還是選另一邊由何儀把守的山道前進，將何儀打倒後應向左邊小路走將張寶解決令強風停止，沿先前的小路走到地圖張梁的落石地帶，玩家要小心由兩邊山頂落下的大石，被擊中是會扣去接近三分一體力的，不過若玩家有膽色的話卻可利用這些落石來對付前面的張梁，因為那些落石是不分敵我的，只要將張梁及其部隊引出來便可以將對方的兵力大大減少，但這方法實在冒險，還是切實地與敵人正面交鋒較安全。將張梁、張寶都解決後現在應只剩下張角一人，他本人玩身在山頂的祭壇處，當到達山腳時會播出第三段EVENT片段，片段中張角會使用妖術將正在衝上來的討伐兵擊退，之後大家沿斜坡邊打邊上，到達祭壇後先將後方的黃巾黨據點攻下令敵兵停止出現，之後便可對付張角，基本上張角是很容易對付，因這時在援助他的敵兵已是少之有少，只是要留意他每次被擊至倒地時會使用道具回復體力，有時更會完全回復，但有恆心的話大家蜂擁而上必可將他解決，在此筆者建議大家可以利用武將的吹飛攻擊將他擊落山下，因山下有大批同伴在等候，只要張角被打下山，玩家只須等時候走過去一擊便可將被大眾圍剿的張角處決，第一戰「黃巾之亂」亦以此結束。





第二戰 虎牢關之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要

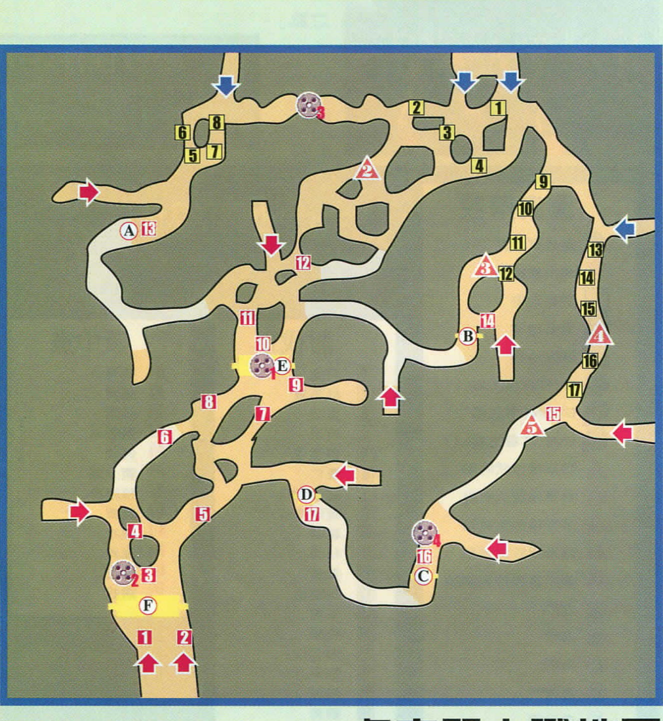


討伐軍的奮戰，終令黃巾之亂結束。但是一波未平一波又起，在黃巾之亂後後的和平日子只是維持了一段很短的日子，和平過去後攻下各處都出現叛亂，其後因靈帝去世而令情況更加嚴重；這時野心勃勃的董卓便借機進駐首都洛陽，他自持有強大軍力及史上最強武將「呂布」的幫助下而開始實行自己的恐怖政治。各地英傑對董卓的暴政都非常不滿，當中曹操就向各地英傑發出一封「討伐董卓」的書信，所有人對此事都表示願意幫助，其後眾人更推舉了袁紹為這次討伐董卓聯合軍的統領……公元191年，兩軍位於洛陽東面的虎牢關正式對陣，是次戰事亦稱為「虎牢關之戰」。



勝敗條件

勝利條件……董卓戰敗
敗陣條件……袁紹戰敗



虎牢關之戰地圖

地圖說明

圖案解說

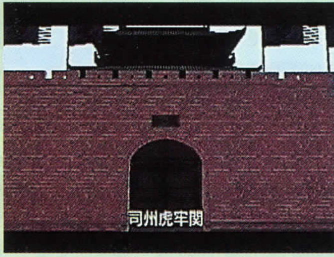
- 聯合軍據點
- 董卓軍據點
- 風雪地帶
- EVENT發生處（1）
- EVENT發生處（2）
- EVENT發生處（3）
- EVENT發生處（4）
- 1 魏軍操控武將點
- 2 吳軍操控武將點
- 3 蜀軍操控武將點
- 4 特殊操控武將點
- 5 董卓軍操控武將點
- A 白虎砦
- B 青龍砦
- C 朱雀砦
- D 玄武砦
- E 汜手關
- F 虎牢關

人物位置

	聯合軍		董卓軍
1	袁紹☆	1	董卓☆
2	顏良	2	貂蟬☆
3	張郃	3	李儒
4	文醜	4	呂布☆
5	孫堅☆	5	高順
6	韓當	6	張遼☆
7	程普	7	李傕
8	黃蓋	8	郭汜
9	公孫瓚	9	賈詡
10	劉備☆	10	華雄
11	關羽☆	11	胡軫
12	張飛☆	12	樊稠
13	曹操☆	13	趙岑
14	曹洪	14	王方
15	曹仁	15	李蒙
16	夏侯惇☆	16	徐榮
17	夏侯淵☆	17	牛輔

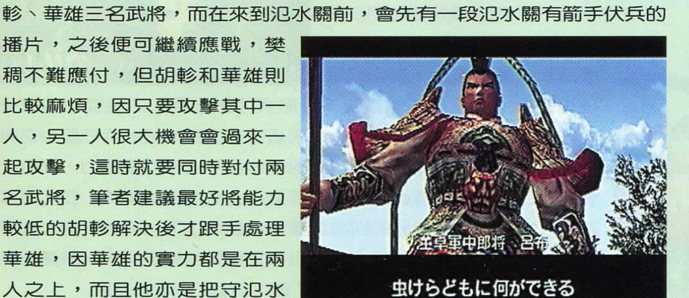
註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

虎牢關之戰攻略（趙雲）





戰事一開始會先播放一段影片，在雲霧散開之後虎牢關就出現在大家眼前，身旁的「桃園三兄弟」亦已開始向敵軍進攻，一直向前走先在不遠處攻下一個董卓軍據點，等兵數減少後便要準備面對把守汜水關的樊稠、胡軫、華雄三名武將，而在來到汜水關前，會先有一段汜水關有箭手伏兵的播片，之後便可繼續應戰，樊稠不難應付，但胡軫和華雄則比較麻煩，因只要攻擊其中一人，另一人很大機會會過來一起攻擊，這時就要同時對付兩名武將，筆者建議最好將能力較低的胡軫解決後才跟手處理華雄，因華雄的實力都是在兩人之上，而且他亦是把守汜水關的武將，只要將他擊倒便可將汜水關攻下。攻破虎牢關後便要面對另外四名武將，其中一名更是與關羽差不多強勁且手持青龍偃月刀的「張遼」，對付這四名武將最難度就是四人都有不少兵力在身邊，要解決他們便要先解決眾人身邊的兵力，幸好這時「桃園三兄弟」亦應該趕到幫手殺敵，有他們的「有限度」幫忙對付敵兵，玩家便可專心對付各武將，在這時大家應差不多已夠一百人斬，這時董卓便會命愛將「呂布」出陣殺敵，不過大家可以放心，因呂布不是向著玩者衝來，他只會在一處等待閣下的「探訪」，將張遼及其他三名武將解決便繼續前進，將不遠處我高順處理好後便會看到呂布奉先騎著他的赤兔馬在恭候，但這時應將他交給後方的「桃園三兄弟」或其他聯軍，越過呂布後會見到把守虎







牢關的李儒，將他解決後虎牢關的大門便會打開，在關內的就是董卓及美人貂蟬，當關門打開後各位有兩個選擇，第一是直接衝入關內打倒貂蟬與董卓，第二是回去與呂布決一高下，選前者筆者建議入關後應走到兩邊城牆樓梯上，用箭將兩個據點兵長解決令兵力停止上升，之後可先解決貂蟬取得更多「武勳」，不過要小心她我連續攻擊，因她的連續攻擊真的可以令一整行體力扣盡，之後餘下的董卓要解決他也不是難事。選後者的話基本上大家只有一個方法可以用作對付呂布，就是「陰濕箭」，想與他正面交鋒的話不是不行，只是有可能要犧牲多名護衛兵及不少時間，因呂布除攻擊力強大外，他與張角一樣每當被擊至倒地時都會隨機使用道具，多數都是回復體力的道具，這樣便會將玩家辛辛苦苦的成績一下子化為烏有，所以筆者認為大家對呂布的方法是站在呂布不遠處以弓箭射擊，因武將被弓箭攻擊時是不會倒下的(當然會有例外)，當他的體力差不多被扣盡時便可走近用連續技將他解決，之後便再繼續董卓的討伐，這樣虎牢關便可通過。



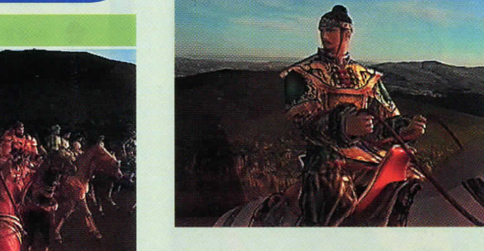
第三戰　長阪之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要



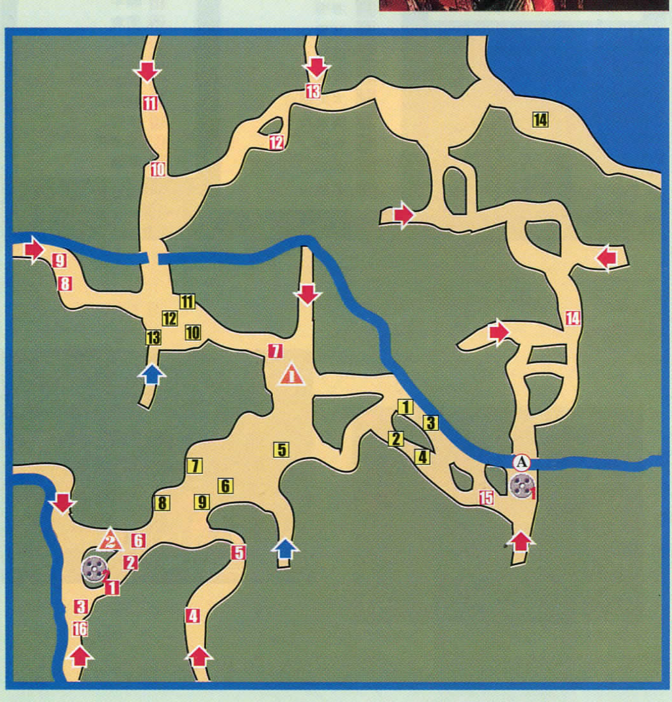
歷史記載長阪之戰是說蜀軍被魏軍重重包圍，蜀軍被打得邊戰邊退，當軍隊退到長阪橋時，張飛就叫我軍繼續向前走，自己留下在橋邊抗敵，就在追擊的魏軍來到長阪橋時，鎮守的張飛一聲怒喝便令到追擊的魏軍不敢再向前走，其後更以一人之力以萬夫莫敵的姿態將敵兵敗退，就是張飛這勇猛的武將令蜀軍逃過這次可能被滅國的命運，這次戰役亦是有名的「長阪橋之戰」。



勝敗條件

勝利條件……曹操戰敗

敗陣條件……劉備戰敗



長阪之戰地圖

地圖說明

圖案解說

- 劉備軍據點
- 曹操軍據點
- EVENT發生處(1)
- EVENT發生處(2)
- 蜀軍操控武將點
- 魏軍操控武將點
- A 長阪橋

人物位置

劉備軍	
1	劉備☆
2	諸葛亮☆
3	糜竺
4	孫乾
5	劉封
6	張飛☆
7	趙雲☆
8	糜芳
9	陳到
10	周倉
11	關平
12	關羽☆
13	廖化
14	劉琦

曹操軍	
1	曹操☆
2	曹丕
3	曹彰
4	曹洪
5	典韋☆
6	許褚☆
7	樂進
8	徐晃
9	夏侯惇☆
10	張郃
11	夏侯淵☆
12	于禁
13	張遼☆
14	曹仁
15	李典
16	夏侯恩

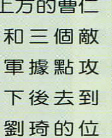
註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

長阪之戰攻略(趙雲)



戰事一開始蜀軍已被魏軍重重包圍，不論向那邊走都必會遇到敵兵，這時軍師諸葛亮應會叫眾人向右方後退，這時就算玩家如果對自己的技術有心信也要聽從軍師的命令，不過在後退前應先將附近的武將樂進和敵軍據點解決令敵兵數量稍微減少，還有的是趙雲這時要去找尋劉備之子劉蟬的下落，玩家可在中央民居處的一個井旁的瓶子內找到他，只要找到他便可得2000點的「武勳」。當差不多去到長阪橋時會再遇到曹軍另一名武將李典，有自軍數名武將幫忙下要解決他應不是難事，再將他身後的據點攻下便可過橋，在播完張飛怒喝追兵的片段後繼續向上方移動，將上方的曹仁和三個敵軍據點攻下後去到劉琦的位置時他便會以數目龐大的援軍姿態出現在岸邊，這時我方士氣會全面提升，諸葛亮會下令全軍反擊，現在玩家只須全力進行反擊，最後只要將曹操打倒這場「長阪之戰」亦會結束。







第四戰　夷陵之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要

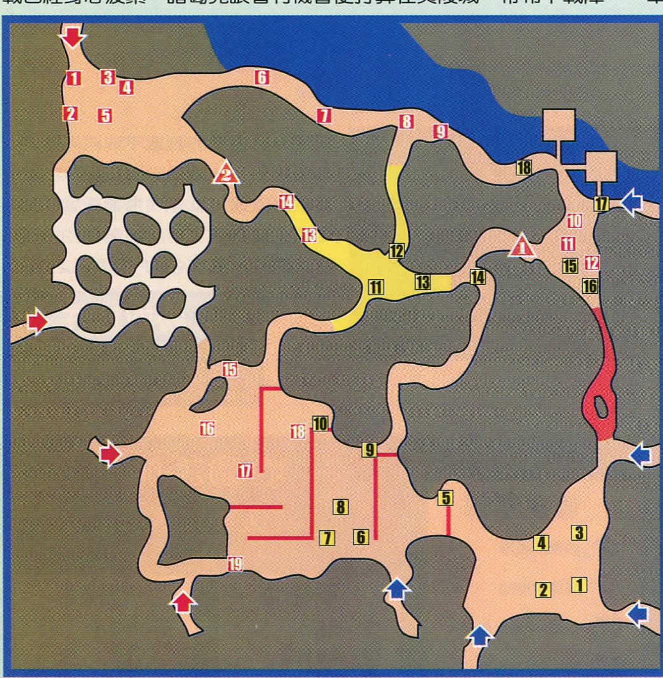
長阪橋一戰劉備幸運逃出生天，其後在公元219年以計從吳處得到荊州令蜀的版圖得以擴大，而諸葛亮的「三分天下之計」亦開始實現。但吳這時對之前被蜀用計得到荊州一非常不滿，現在更因蜀的版圖不斷擴大而感到威脅，最後終決定向劉備展開攻擊，以報「劉備借荊州、一借無回頭」之恥及將荊州奪回，之後吳便揮軍向蜀宣戰。公元221年，吳軍因長途跋涉征戰已經身心疲累，諸葛亮眼看有機會便打算在夷陵城一帶布下戰陣，一舉將吳軍消滅。因戰事是在夷陵城一帶發生，故是次戰事便被稱為「夷陵之戰」。





勝敗條件

勝利條件……孫權戰敗
敗陣條件……劉備戰敗



夷陵之戰地圖

地圖說明
人物位置

圖案解說

- 劉備軍據點（藍色箭頭）
- 孫權軍據點（紅色箭頭）
- 豪地帶
- 雷雨地帶
- 濃霧地帶
- 1 蜀軍操控武將點
- 2 吳軍操控武將點

	孫權軍		劉備軍
1	孫權☆	1	劉備☆
2	程普	2	吳蘭
3	韓當	3	黃權
4	孫尚香☆	4	雷同
5	蔣欽	5	諸葛亮☆
6	黃蓋	6	趙雲☆
7	朱然	7	魏延
8	陸遜☆	8	關索
9	周泰	9	關興
10	潘璋	10	關羽☆
11	甘寧☆	11	關平
12	徐盛	12	周倉
13	丁泰	13	馬超☆
14	太史慈☆	14	馬岱
15	周瑜☆	15	黃忠☆
16	朱桓	16	張飛☆
17	凌統	17	張苞
18	呂蒙☆	18	沙摩柯
		19	嚴顏

註：☆者代表可以成為各軍的操控武將

夷陵之戰攻略（趙雲）

因我軍已有「五虎將」在軍中，而且吳軍沒甚麼強勁武將（若甘寧及太史慈也算是的話……），所以要勝出應不是難事，唯一問題是開始時關羽、關平两父子和周倉正被敵軍包圍，所以一開始應先去作出支援，將三人的危機解決後只要慢慢將其他武將解決便可過關。最後要補充的是因地圖有一定的大，所以最好先找一匹馬來代步，這樣便可更快到達援助地點。





第五戰　五丈原之戰

限制完成時間：100分鐘

戰事概要



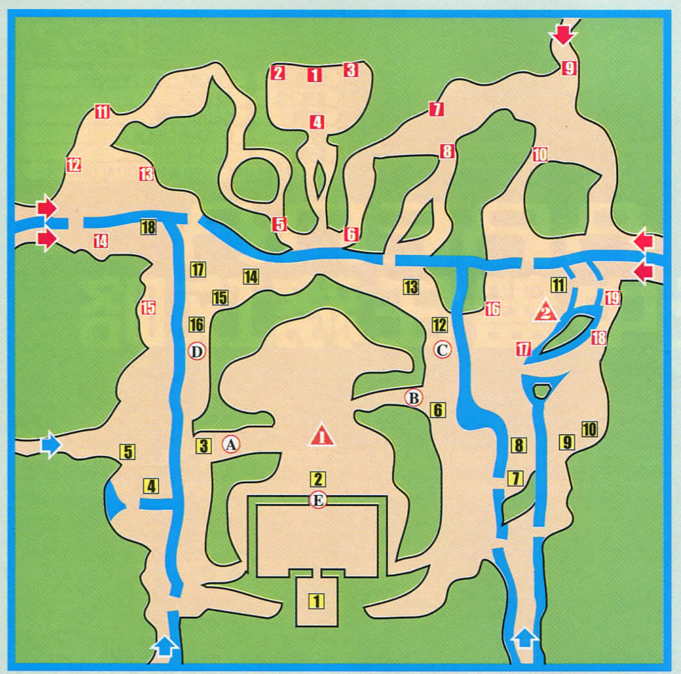
蜀軍經夷陵之戰一役後大破吳軍，其後更將其吞併，現在三國之剩下蜀和魏两國。公元227年，蜀國開始北伐，為首的劉備打算將侵略漢室的賊國—「魏」消滅，但這時魏國那邊也有一位用兵之道與諸葛亮同樣高超的軍師、名仲達的「司馬懿」，兩位都是擁有超凡頭腦的人，令到兩軍一直都維持在一進一退的狀態，到了公元234年，為了打破這種膠著狀態，諸葛亮大膽地使用利用險要的五丈原與敵軍交鋒，希望能將敵軍消滅，而這時魏的司馬懿亦看出諸葛亮的計畫，他亦打算在五丈原與他來一決高下，就這樣五丈原除了是決定蜀與魏的命運外也是決定諸葛亮和司馬懿兩人中誰才是當世奇才。





勝敗條件

勝利條件……曹操戰敗
敗陣條件……劉備戰敗




五丈原之戰地圖



五丈原之戰攻略（趙雲）

此戰一開始應先將右方四名敵方武將解決便可一直向上走，途中應順道將三個據點攻下才繼續前進，過了河後會再遇到對方四名武將，消滅後敵方剩下較為強勁的武將就只有張遼和許褚，這時玩家可選擇直接攻打曹操或是將所有武將打倒才攻打曹操，筆者選擇後者，因若左方的武將也被解決後我方的同伴便可一擁而上，這樣任曹操有天大的本領也命不久已。





歷史改寫

當完成五丈原之戰後，由劉備帶領的蜀國終於都成功統一天下，而歷史亦被改寫，下期將會繼續餘下的魏國與吳國統一天下的攻略心得。

全28名角色使用方法公開!!

遊戲中可使用的角色最初只有9名，但其實遊戲是有總共28名角色可以使用，剩下的17名玩家要做到特定條件才會擁有，玩在筆者就將餘下的17名角色使用方法刊登給大家。

武將名稱	出現方法
馬超、黃忠、姜維	使用蜀軍三位基本武將其中之一完成MUSOU MODE一次
諸葛亮	使用三位蜀軍武將完成MUSOU MODE一次
劉備	蜀軍所有武將完成MUSOU MODE一次
夏候淵、張遼	使用魏軍三位基本武將其中之一完成MUSOU MODE一次
司馬懿	使用三位魏軍武將完成MUSOU MODE一次
曹操	魏軍所有武將完成MUSOU MODE一次
甘寧、太史慈、呂蒙	使用吳軍三位基本武將其中之一完成MUSOU MODE一次
孫堅、孫權	吳軍所有武將完成MUSOU MODE一次
張角、袁紹、董卓、貂蟬	任何角色完成MUSOU MODE一次
呂布	在MUSOU MODE或FREE MODE虎牢關一役做出千人斬


孫堅


諸葛亮


司馬懿


黃忠


張遼


夏侯淵


呂蒙

TEXT：時雨



製造商：	FROM SOFTWARE
發售日期：	發售中
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM x 1
記憶：	70-130KB以上
ACT/對應LINK、USB滑鼠、DUALSHOCK	

ARMORED CORE 2 ARENA及中盤任務攻略

ARENA攻略的重要性

如果玩者不理會ARENA，純粹從任務中賺錢改善裝備實在是難過登天。從筆者的經驗，通常每個任務在扣除了修理和彈藥費之後已經所餘無幾，平均只有20000至30000Cr左右，這利潤連一對像樣的腳部也買不到！但為了順利完成任務，玩者卻經常要改變機體和武器的構成……到底購買裝備的錢從何處得來？答案就是ARENA了。其實在ARENA戰鬥有三大優點：

1.戰鬥是以一對一進行

在ARENA戰鬥的目標只有一個，就是消滅對手的AC，因此在機體設計上上不用經常改動，節省買新零件的成本。

◆單對單的戰鬥來得比任務少變化

2.修理、彈藥完全免費


◆在ARENA不會出現這張「賬單」

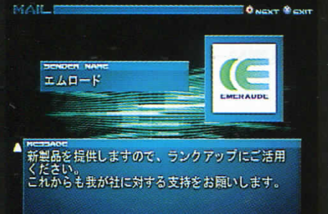
在ARENA戰鬥，即使你的機體被完全擊毀，修理也是不用錢的，使用了的彈藥也一樣是免費，因此玩者可以放膽不斷挑戰，藉著有「無限復活」的優勢，利用重火力強行壓倒對手。

3.自己選擇戰鬥場地


◆考慮過敵我雙方的特性後，選擇一個有利的場地

ARENA戰鬥使用的場地是由玩者選擇的，因此大家可以根據敵人機體的弱點來選擇對自己有利的場地。例如對付擁有遠距離系攻擊的敵人，就應該選擇狹窄的場地作戰等。

利用ARENA的獎金改善機體


◆企業會對成績好的RAVEN作出許多優待

起初在每場ARENA戰鬥中勝出後，只能獲得數千Cr。但隨著玩者的排名不斷提高，獎金金額也會越來越豐富，頭五位的獎金更高達數百萬Cr之普！基本上有了這筆獎金，玩者想擁有三、四架不同用途的AC也不是難事。另外，當玩者打敗了特定的敵人後，企業和某些RAVEN成員有可能會送你一些AC零件作禮物，它們有些甚至是稀有的非賣品，相當珍貴。

ARENA戰有效的武器


◆EWR-L24大型火箭

由於ARENA是以一對一方式進行戰鬥，玩者在選擇武器時最需要重視的是火力，相反彈藥數、射程等在任務中要考慮的因素在ARENA都不太重要。在遊戲初段，筆者認為最好用的武器為「EWR-L24」大型火箭。它雖然完全沒有追蹤能力，需要玩者手動瞄準，但其破壞力驚人(3100！)，通常只要7-8發就能消滅對手。加上序盤的對手全都沒有什麼回避能力，命中率自然更高了。

當玩者到達約30位左右，敵人的回避能力已經提高了不少，火箭發射器開始變得不夠用，而這就是買榴彈砲(GRENADE LAUNCHER)的時候了。例如EMERAUDE社製的「EWC-GN44-AC」，它不論在攻擊力和命中率都有極優秀的表現，單靠它已足夠稱霸ARENA了。


◆EWC-GN44-AC榴彈砲

有人或者會比較喜歡飛彈系的武器，因為貪它不用仔細地瞄準，攻擊力亦不俗。眾多飛彈當中以「ZWX-IV/PURSUIT」最為有用，雖然價錢貴了少許，而且彈數只有4發，但由它分裂出來的小型飛彈如能全數命中，威力十分驚人。不過問題是後期的敵人絕大多數都已裝備有反導彈系統，這時還是用回榴彈砲比較好。


◆ZWX-IV/PURSUIT飛彈

至於右手的武器，也是應該以火力優先。機槍、步槍和散彈槍在30位以下可能還會有效，但對付排名高些的對手則完全沒用了。「EMC-HC-GN2100」這支榴彈槍(GRENADE RIFLE)幾乎是ARENA唯一可用的右手武器(如果不計KARASAWA MK II這支隱藏槍的話)，雖然彈數少，但擁有2900的攻擊力是它的最大魅力。


◆EMC-HC-GN2100榴彈槍

如果大家傾情於格鬥戰，左手武器的選擇亦不容忽視。「ZLS-T/100」是店鋪有售的最強光劍，在初至中段應該夠用。但到了後期則一定要有隱藏武器「LS-MOONLIGHT」了，論攻擊力和攻擊範圍無其他劍能與之匹敵，唯一的缺點是它比較重。若玩者不打算作近身戰，裝備盾牌永遠是個好選擇，「EES-777LAR」在能量消耗率和防禦力之間取得了平衡，相當好用。


◆LS-MOONLIGHT光能劍

機體其他設定

頭部——「ZHD-MO/EGRET」為汎用性能最高的頭部，擁有最安定的性能。不過如果玩者想使用兩肩武器，導致無法裝置雷達的話，頭部的雷達性能就變得極之重要了。「EHD-WACS」的基本性能雖低，但雷達性能最佳，SCANNING INTERVAL為16，幾乎可以和真正的雷達媲美，是配合兩肩武器使用的首選。

身體——為了能夠承受腕部榴彈砲和「MOONLIGHT」光劍的重量，身體最好用重型一點的型號，ZIO MATRIX的「ZCK-GR/1」應是筆者的最愛。它的負載和防禦力都很高，問題只是SLOT數比較少。

腕部——用哪一種都沒有太大的分別，基本上防禦力越高當然是越好，但玩者也應視乎機體負載量的多少來衡量。用劍的玩者要留意HOMING REACTION一項是否夠高，而武器型手腕筆者不建議大家使用。

腳部——兩腳型並不太適合ARENA的戰鬥，原因是在使用肩上榴彈砲時，兩腳機體要先企定才能發砲，根本沒可能射中高速移動中的敵人。四腳型和浮游型的負載力不高，因此也難以使用。最好的選擇應是戰車型？

推進器——能量消費效率是選擇推進器最重要的指標，「EBT-GR4300」和「EBT-V55」表現都不俗。如果玩者使用戰車型腳部則無須理會這部份。

FCS——由於ARENA是一對一的戰鬥，同時LOCK數、瞄準距離都不是問題，而瞄準器的範圍大小才是最重要的因素，在這方面「LODD-8」表現相當優秀。

發動機——這當然是出力越高越好了，兩腳系用「HOY-8999」、戰車系用「GPS-BVX/10」應是最低的要求。

散熱器——不算是太重要的部件，因此可視乎玩者負載有多大來決定使用型號。

INSIDE——使用起上來太麻煩，也缺乏在ARENA有效的武器，不用為妙。

EXTENSION——飛彈迎擊系統非常重要，沒有的話在戰鬥初期很可能已會受重傷，因此請務非裝備。當中以BEX-BAMS-287的性能最高，而在玩者到達20位時得到的禮物「ZEX-RS/HOUND」也算不錯。

ARENA戰場分析

OLD DOME OF MURAKUMO



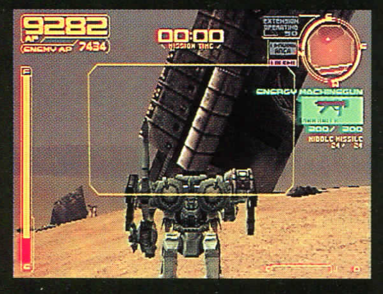
整個戰場都佈滿了可以破壞的建築物，而中央類似凱旋門的建築則是攻防最激烈的地方。由於是在市區中作戰，移動起上來會有一定的困難，尤其不利戰車和四腳型機體。在戰鬥開始時玩者和對手是背對背的，所以不要忘記立即掉頭捕捉敵人了。

MAREA BASE



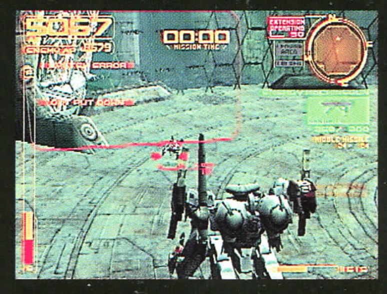
戰場中央部份十分空曠，但在四周也有適量的建築物存在，因此容許玩者使用各式各樣的戰術，任何機種在這裡都能有所發揮。戰場的外圍有一道矮牆，可以令敵人的地面攻擊無效化。

PHALNA CRATERS



這個戰場非常廣闊，因此對高機動力的四腳、浮游型機體較有利。除此之外，玩者更可利用OVERBOOST來作高速移動，快速地脫離危險，有利遠距離攻擊機體。戰場中央的大型障礙物附近地面高低不平，善用高地掩護也是勝負的關鍵。

BATTLE DOME



這個圓型戰場中央完全沒有障礙物，而且面積不大，基本上是「一眼睇哂」，所以戰鬥起上來十分順手。但亦因為沒有地方掩護，它不太講求玩者有戰術，反而機體的性能才是最重要的因素。如無意外這應是最常用的戰場。

ETAL BASE

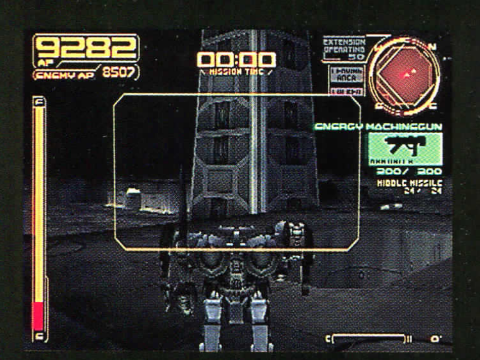
這戰場的最大特色是在夜間戰鬥，因此單靠目視作戰將有困難，玩者最好先裝備雷達才挑戰這裡。利用戰場上的高塔，玩者可以站在上面單方面從高空用飛彈攻擊。

ABANDONED HIGHWAY

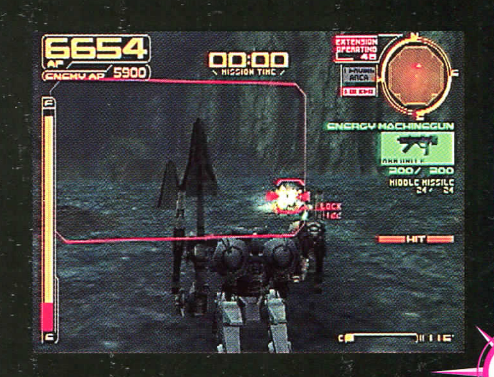
這個戰場一開始玩者會站在大廈的頂部，在這裡用飛彈襲擊敵人是個不錯的選擇。另外在戰場中央附近的地面高低不平，對直線飛行的攻擊會較為不利。至於散落在戰場上的高速公路則是極之優秀的掩護物，它更可以擋開敵人從上方飛來的攻擊。

CAVE

和ETAL BASE一樣是個非常黑暗的戰場，因此雷達是必須品。基本上地面的水不會影響行動力，但在洞穴四周卻存在著高低差，因此擅長空中戰的兩腳系機體會較有利。







ARENA要注意對手

42位
法克寶圖（ヴァッハフント）



他是序盤ARENA戰最大的障礙。機槍手腕的攻擊力，和常常使用小跳空中橫DASH的回避力，對ARENA初心者來說的確是極具威脅。擊敗他的方法主要有二，第一是用實彈防禦力高的腳部配合「EWR-L24」大型火箭，強行接近用重火力將之擊破。攻擊時記得瞄準他著地的一瞬間；第二是加強自己的空中機動力，模仿對手的做法一邊跳起橫向移動，一邊在空中用機槍等攻擊。



35位
地球防衛者（アースセイバー）



他裝備有極強力的分裂型導彈，如果玩者沒有反導彈系統，要回避它的攻擊幾乎是不可能，一旦全彈命中便會受重傷！因此請務必裝備。幸好當他四發飛彈用盡後就是廢機一部，用大型火箭或者榴彈砲便能輕易解決（飛彈不是太有效，因為他也有反導彈裝置）。



31位
阿蘭・史密絲（アラン・スミシー）



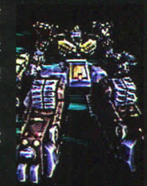
其兩腕的光能砲是最大的威脅，在中近距離要避開它的攻擊絕不容易。既然如此，玩者就不妨來個「硬碰硬」，以高光能防禦力的機體配合實彈武器作戰。由於他不擅於回避，用「EWR-L24」的大型火箭已經很足夠。



30位
MAN++



戰車型的機體配合超重火力，基本上玩者必須有硬碰的準備。首先裝備反導彈系統是絕不能少，可以的話再加強自己的實彈防禦力，然後用火箭或榴彈砲從正面將之擊破。由於他沒有裝備EXTENSION，威力高的飛彈對他也能派上用場。



21位
SAMSARA



在成為上位RAVEN一員之前的最大試驗。他右手的「ZWG-HC-IR/K99」是一支極優秀的PLASMA槍，威力可以和榴彈砲匹敵之餘命中率亦高，幸好其彈數很少（只有12發），玩者只要利用障礙物掩護，引誘他用盡子彈，威脅就會大大降低。如果他主動前來用劍攻擊，玩者就應用火箭等重型武器回敬他。



15位
寶希米亞（ボヘミア）



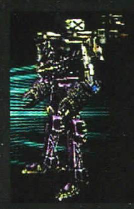
由這個位置起的敵人會經常裝備強力的榴彈砲，玩者也會開始面臨一個兩難情況——四腳型或者戰車型機體的機動力往往不足以回避榴彈砲，但兩腳系又不能承受重型武器的重量，間接減低火力。那應該如何取捨呢？筆者認為火力永遠是ARENA決定勝負的關鍵，因此在腳部負載和機動力之間，筆者一定會選擇前者。如果玩者真的無法避開對手的攻擊，不妨考慮裝備盾牌來延長自己的性命。



9位
馬斯歷（マーシレス）



強力的兩肩機槍、快速的光能劍，加上纖細的空中回避力，想打敗他絕不是易事。用飛彈本來是個最好的方法，但他卻裝有反導彈系統……左想右想，最實際還是用威力高的榴彈砲來對付他，不過為了加強命中率，玩者最好裝備一些WIDE&SHALLOW的FCS，另外再裝備加大LOCK ON範圍的OPTIONAL PARTS。由於廣闊的場地對他非常有利，戰場最好還是選BATTLE DOME吧！





8位
杜歷老（ドレッドノウト）



裝甲厚，火力強，他可說是標準的ARENA上位機體，不過玩者應捉住他沒有反導彈系統的弱點，一開始便以分裂型飛彈「ZWX-IV/PURSUIT」扣去他一半能源，然後用榴彈砲或PLASMA RIFLE將之消滅即可。



4位 D.史巴斯齊（D.セバスチャン）



他應是整個ARENA裡面機動力最高的敵人，他最「殺食」的招式是在空中不斷用機槍削玩者的體力，幸好他的攻擊力不高，因此只要玩者提高自己的實彈防禦力，再趁對手著地的一瞬間用榴彈砲攻擊，就能將之擊敗。另外他的反導彈系統性能不是太高，因此用「ZWX-IV/PURSUIT」也有不俗的效果。

2位
囚人番號B-24715



浮游型腳部配兩支巨砲＋一支GRENADE RIFLE+光劍，很明顯對手是改造人啦（笑）！不過筆者發現他的遠距離戰能力原來相當弱，而且他很少用小跳來回避（用OVER BOOSTER逃命反而更多）。所以只要選擇BATTLE DOME做戰場，然後不斷於遠處轟擊便能勝出。



1位 亞歷士

最強ARENA戰士的力量來源，原來是左右手的隱藏武器——KARASAWA-MK2和LS-MOONLIGHT！KARASAWA基本上回避是幾乎不可能的（淚），筆者建議大家還是保守一點，拿盾牌和他作戰較好。武器方面有榴彈砲已經足夠，因為他會主動前來用劍攻擊，在近距離要擊中他並不困難。另外在戰鬥開始後不久亞歷士會用飛彈來攻擊玩者，所以反導彈系統也是必需品！



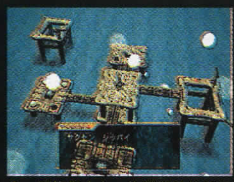
職業特「攻」隊



mission 8 海上施設爆破裝置解除

作戰名：BIG SOUVENIR
僱主：EMERAUDE　　成功條件：拆除所有炸彈
報酬：43000Cr　　作戰領域：HOWARD海上基地


◆這就是需要拆除的炸彈


◆一旦拖得太久，炸彈爆發的話任務便會失敗

任務的目標本來十分簡單，只需將戰區中所有炸彈拆除即可。不過問題是玩者必須在限時之內完成任務(否則炸彈會爆炸)，而且一旦掉進水裡就會當任務失敗計算，玩者在行動時要非常快速和小心。

無視空中的MT


◆從遠距離消滅火炎噴射器


◆從海路進攻，無視頭頂的敵方MT

五個計時炸彈之中，除了最接近玩者開始位置的一個之外，全都有攻擊力非常高的火炎噴射器「WORKER」在看守住。幸好它們的射程不長，因此玩者可以在遠距離將之消滅。至於天上的浮游MT由於耐久力高，筆者不建設大家花時間將它們消滅。只要玩者使用浮游系腳部，行動又夠快的話，它們就不能追到你。

如果玩者不喜歡用浮游系腳部，那空中的MT就會成為很大的威脅，玩者這時要裝備有攻擊力高的武器(最好是那些可以同時發射的飛彈)，盡早將它們收拾。

機體設定

使用浮游系腳部是避免掉進海裡的最好選擇。如果玩者堅持用其他腳部，也一定要加強發動機和推動器的效能，以延長滯空性能。另外由於本關敵人是使用火炎攻擊，散熱器也是十分重要的部件。

START
●：爆彈
●：固定火炎放射器

ZLR-EE/STOL

在浮游腳部中擁有最安定的性能，價錢亦不貴。不過要留意當使用大砲類攻擊時，它就會停止浮空掉回地上。



RBG-CMG

雖不是什麼強力的散熱器，但因為浮游系的負載量不高，玩者必須作出妥協。如果是重量型機體則應該用高性能的RRX-COT-GK10



mission 9 AEOEN RIVER防衛

作戰名：HONEY MOON
僱主：ZIO MATRIX　　成功條件：在最終防衛線被突破前將敵方部隊全滅
報酬：40000Cr　　作戰領域：AEOEN RIVER

這個任務的目標雖是「將敵人全滅」，但其實失敗條件只有「登陸艇突破防線」一項。玩者只要經常留意上司NELL提供的情報，並準確地作出判斷，任務就不會輕易失敗。

以消滅登陸艇爲最優先目標

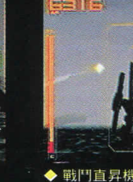

◆確認地圖位置是本任務的關鍵


◆這就是登陸艇，它耐久力低而且無武裝，發現後立即將之消滅吧

雖然天上的戰鬥直昇機和水中的MT都是很麻煩的敵人，但玩者不宜長時間和它們糾纏。當NELL以無線電通知玩者「敵勢力已通過〇地點」時，即是說有敵方登陸艇已走近該處。大家應立即按START掣呼出地圖確認位置，然後第一時間趕往那裡將它消滅。登陸艇的行動雖然慢，但由於它們在水上並不顯眼，玩者應多留意雷達上的顯示。

其他敵人的解決方法


◆水中MT用機槍掃射即能解決


◆戰鬥直昇機可用兩枚飛彈擊落

這關敵人的攻擊十分猛烈，這是因為水中MT們會使用落下型飛彈的緣故。為了與之對抗，玩者一定要裝備反導彈系統。幸好這任務之地形相當複雜，想將這些水中MT趕入死活同並不困難，迅速地用機槍將它們消滅吧！另外玩者本身也要裝備飛彈，否則將應付不了戰鬥直昇機從高空的襲擊。

機體設定

ZHD-8008/S

為了確認地圖上A、B、C三個地點的位置，機體的頭部必須有顯示「AREA&PLACE NAME」的功能。預算足夠的話「EHD-NIGHTEYE」和「ZHD-MO/EGRET」是更好的選擇。



A
B
C
START

BEX-BAMS-287

性能最佳的反導彈系統，基本上有了它玩者就不用再理EXTENSION一項了。



ZWM-LD2/IDA

玩者起初帶著的飛彈完全是廢物，在實戰中至少也要有這款才能勝任。戰鬥直昇機用它只要LOCK ON一次就能擊落了。



職業特「攻」隊

mission 10 空港防衛

作戰名：SWEET SWEET
僱主：LCC　　成功條件：保護昇降機
報酬：48000Cr　　作戰領域：BILFEEL機場

不用擔心沒彈藥的問題！


◆注意補給需約三秒時間完成

這任務的另一個特點，是玩者可以透過地面的補給車補充彈藥。補給車共有四架，亦即代表玩者共可以補給四次(實際上一至兩次已經足夠)。不過要留意在補給車回復彈數也是要花錢的！因此要懂得適可而止。

趁轟炸機編隊飛行時一舉擊破！


◆對付LADYBIRD用機槍其實已綽綽有餘

敵方轟炸機「LADYBIRD」會分四批前來襲擊機場，每批約五至六架。當它們第一次出現時，必定會以編隊飛行，這時就是一次過消滅它們的最佳時機！玩者只消用機槍向著它們掃射，通常至少可以擊落三四架。餘下逃脫了的，可以再用導彈將之擊毀。

善用地形


◆最後的SANCTUARY耐久力高，因此用飛彈攻擊比用機槍好

當玩者將三批「LADYBIRD」消滅後，大型轟炸機「SANCTUARY」就會連同最後一批「LADYBIRD」到來。「SANCTUARY」的轟炸力非常高，置之不理的話機場的設施肯定兇多吉少。因此這時玩者應先將它周圍的「LADYBIRD」消滅，然後站在地圖中央的建築物上，集中火力將「SANCTUARY」迅速擊落。


◆這些昇降機每個可是值5000Cr！別讓敵人破壞它！

在這任務中機場內的一切設施一旦遭到破壞，玩者的酬勞都會遭到特別減算，主要保護對象昇降機的代價當然是最高(5000Cr)，而其他設施例如雷達(600Cr)、一般車輛(500Cr)和貨櫃(300Cr)亦不容忽視，因此速戰速決是這關的最大要點。

機體設定



ZWG-MG/ENE

攻擊力屬最強級數的光能機槍。其最大優點是彈藥不用花錢，配合本任務中的補給車，相信沒有其他武器比它更適合了。

BRS-B-OSPREY

性能極高的雷達，最適宜用來搜索本任務中在戰區以外出現的轟炸機。若不想花錢的話，用在AC TEST中擊毀天花板後取得的隱藏部件也可以。



mission 11 開發地區救援

作戰名：USEFUL BIRD
僱主：ZIO MATRIX　　成功條件：敵全滅
報酬：38000Cr　　作戰領域：MALEA基地

這是一個相當「無肉食」的任務，因為在戰場內幾乎眼見所有建設，在被破壞時都會有特別減算。不過見僱主是ZIO MATRIX，為了未來可以取得他們的新產品，玩者還是盡早將之完成吧！

用劍和機槍將敵人消滅


◆用劍將最大的一款DISORDER消滅


◆在這訊息出現時，玩者應該只用了一半子彈，AP仍要有2/3，否則將會十分吃力

在本關出現的敵人是無人駕駛戰鬥機器「DISORDER」，它們數量眾多(共有50架！)，而且會在地圖上各處突然出現，還會用難於防禦的能量系武器攻擊！因此玩者在裝備上必須作出一定的調整。首先機體的能量武器防禦力要夠高，其次是武器的彈數要多，另外光能劍也是必須的裝備，因為最大型的DISORDER可以用劍擊破，省回不少子彈。最後是雷達要有BIOSENSOR功能，否則將LOCK ON不到DISORDER。

特別減算對象極多


◆有時「硬碰硬」也是技術之一

在本關作戰一旦搞不好，隨時報酬會變成負數！因為戰場內充滿了在破壞後要扣錢的設施。如儲存庫價值1500Cr、吊機1000Cr、雷達3000Cr、起重機則是500Cr。玩者在作戰時盡量不要找地形來掩護，反正修理費用在相比之下便宜多了。

機體設定

ELF-SOCGI

價錢雖貴，但它對抗能量武器的性能一流，機動力也十分高，即使不是用來對付DISORDER，在其他地方亦能大派用場。



SP-ENE-SCR

可以加強對能量防禦力的OPTIONAL PARTS，價錢不貴，汎用性也高。



EWG-MGSAW

彈數達1000發的機槍，沒有它想消滅所有敵人幾乎是不可能。



ELS-3443

擁有一擊將大型DISORDER消滅的威力，輕量也是其優點。



MISSION 12 輸送列車護衛

作戰名：TIME KEEPER	
僱主：BALENA	成功條件：保護列車脫離作戰區域
報酬：45000Cr	作戰領域：SCHIAPARELLI車站

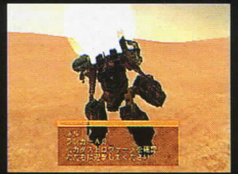
和之前的MISSION 11相比，這任務的錢就易賺得多了。本關敵人的攻擊並不猛烈，第一批敵人只是七架「LADYBIRD」轟炸機，消滅它們後，接著來增援的只是一名實力平平的RAVEN。如果玩者技術好，本關的45000Cr可說是袋袋平安。

轟炸機襲來


◆為了和之後的AC作戰，玩者最好省下右手武器的子彈，改用飛彈攻擊轟炸機

最初敵人的LADYBIRD轟炸機會分兩批前來攻擊，和MISSION 10「空港防衛」一樣，玩者只需趁它們在編隊飛行時用機槍掃射，然後再用飛彈追擊即能輕易解決它們。

ARENA 25位的RAVEN出現



◆雖然大家同是RAVEN，但玩者無須留情


◆對手的戰鬥能力不高，用接近戰就能輕易取勝

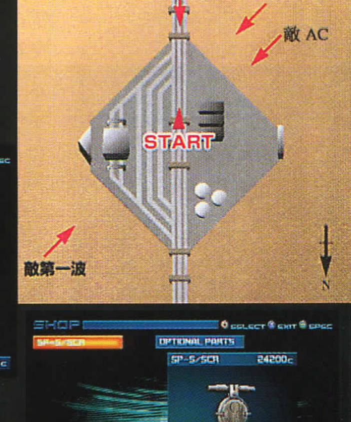
當列車開始入站後，NELL就會通知玩者有一部AC正進入戰區內，他是在ARENA排名25的RAVEN「CATASTROPHY」！他身上的榴彈砲有很高的威力，但不用擔心，因為它的裝甲值會比在ARENA時為少。這時玩者絕不能讓它有機會攻擊列車，應立即主動前往進行接近戰，並用機槍等連射武器將它壓制住。但小心不要傷及列車本身！

機體設定

ZLN-XA2/FF

新發售的部件之一。在兩腳型當中擁有無比安定的性能，可以信賴。另外逆關節型「ZLB-7744/VAT」也是個十分好的選擇。





SP-S/SCR

泛用性很高的OPTIONAL PARTS，能加強實彈防禦力。為了和CATASTROPHY的攻擊力抗衡，絕對有必要預先裝備。

列車的秘密


◆其實這隱藏部件只能幫助自己向後移動，效用有限，還是不拿為妙

基本上只要列車的最先頭部份沒有被毀，任務就算完成。不過如果列車後面的車卡被破壞，它們每個都會造成1000Cr的特別減算。除此之外，在列車從尾數上來第二卡中，藏有一件隱藏部件「BEX-BB210」。但留意玩者拿了它後，任務就會立即失敗！

MISSION 13 機密情報保守

作戰名：SHADOW SHADOW	
僱主：EMERAUDE	成功條件：排除敵方勢力(侵入工場最深部)
報酬：36000Cr	作戰領域：TARRENT地下工場

這關的任務目標雖然是將敵人全滅，但根據途中的指示，玩者需要前往工場最底部，和己方的REVEN成員(ARENA 33位的CASTO)匯合。不過在那裡玩者看到的，是由地球派來的特種部隊「FRIGHTENERS」……

無視途中的守衛MT

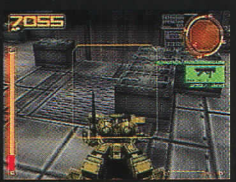

◆在開門前啟動OVER BOOST


◆途中的敵人可以完全無視

在本任務中玩者遇到的敵人，是工場本身的護衛用MT。別少看這些簡單的武器，它們的攻擊力可是非常高，在短短數秒間已能奪去玩者過千AP！加上將它們擊破是沒有任何獎賞的，所以還是無視它們，全力向工場最底部進發最好。在通過一些較大的房間時，使用OVER BOOST強行突破便能避免受傷。

取得隱藏部件


◆FRIGHTENERS的副隊長BOYLE和其妹REMILLE


◆暗格就是隱藏在房間中央的貨櫃下面

基本上如果玩者只是想順利完成任務，走的路線可說是簡單無比。只要一直向前衝，然後再經過昇降機槽，在那裡向左轉直走，就能到達終點。玩者會在該處發現地球特種部隊「FRIGHTENERS」的蹤影，但本任務這時已當作完成。

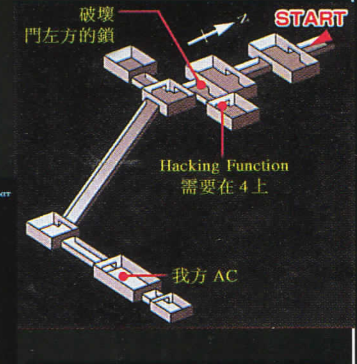
如果玩者想取得隱藏部件，則首先要裝備有一個「HACKING FUNCTION」在4以上的頭部，然後打開地圖上已標示出來了的門，進入一個有許多貨櫃的房間。在這裡有一塊可以用槍射毀的地板，隱藏部件就是位於下面的暗格內。

機體設定

HOY-8999

性能極之平均的發動機，它的容量和出力都在水準以上，為輕中量級AC的最佳選擇，戰車型AC或者應考慮重型少許的GPS-BVX/10。





EHD-WACS

HACKING FUNCTION 4以上的頭部沒有幾個，這是當中最高級的型號。基本性能低但擁有所有特殊功能，內置雷達的性能也不俗。



mission 14 地上部隊要擊

作戰名：BURGLAR ALARM
僱主：EMERAUDE　成功條件：敵全滅
報酬：48000Cr　作戰領域：TERRANA山脈

本任務的戰場就只限於橋的上面，因此即使霧會越來越濃，也沒可能迷失方向。利用這種直線的地形，從遠處將敵人逐個擊破是最理想的做法。由於己方的支援火力十分強大，基本上想任務失敗可能比成功更難（笑）

留心突然出現的轟炸機


◆轟炸機必須速戰速決

本關的敵人主要是由20隻地上MT所組成，玩者只需要善用遠距離射擊，它們未走近玩者已被消滅！不過問題是連同這些MT一起出現的還有兩架LADYBIRD轟炸機，它們會在玩者消滅了12台MT後出現。因此玩者應在心中記著自己擊破了的MT數目，當到達12台時，便立即改用飛彈向上空攻擊。

霧會越來濃！


◆在這情況下，飛彈幾乎是唯一可用的武器

這任務的特色之一，是周圍的霧會隨著時間經過而變濃，到了最後能見度更不足一百米！這時候想用肉眼來瞄準敵人的轟炸機幾乎是沒可能，必須靠FCS和雷達來作戰。當然，最理想的做法是在霧變濃之前將敵機全滅！

橋下面有隱藏部件！


◆玩者可以自己一人去找這件部件，反正任務有隊友們解決(笑)

這個隱藏的頭部真的藏得極之隱蔽，正常進行遊戲的話絕不可能發現到。簡單點說，它是藏於橋對面的橋底，其位置非常接近戰場的邊緣，而下面又是萬丈深淵，因此在取時必須十分小心。至於性能方面，它除了防禦力高之外就沒有任何突出之處，沒有使用的必要。

機體設定

VERTEX-124/EE

LOCK ON距離甚遠的FCS，在遠距離戰鬥時絕不能缺少。如果玩者已完成ARENA的比賽，獎品之一的DOX-ELENA則是最佳的選擇。





EWG-HC-GN210

進行遠距離戰最好當然是「一槍殺一隻」，因為這樣敵人就無法還擊。論攻擊力沒有什麼右手武器比這支榴彈步槍更強的了，不過小心它的彈數較少。



mission 15 水精製施設壞滅阻止

作戰名：FIRST AID
僱主：LCC　成功條件：破壞制御裝置
報酬：52000Cr　作戰領域：PAX食水加工設施

這個任務由於是為LCC（即政府方面）工作，對取得企業的新部件毫無幫助，如果玩者重視自己機體性能的話，還是選擇企業們的依賴比較好。

啓動冷卻裝置以爭取時間


◆在GARAGE→COCKPIT ARRANGE→CHANGE PANEL中增加顯示室溫一項

◆玩者無需將所有緊急冷卻裝置都啟動，有三個已經很夠了

在本任務中室內的氣溫會因為中央制御裝置暴走而不斷昇高，當到達極限(70度)時任務便算失敗。這個室內溫度的數值可以在地圖畫面中得知，但玩者也可以在COCKPIT ARRANGE中將它常駐在畫面上(選擇OUTER HEAT)。

基本上由任務開始起到室溫抵達70度約需時六分鐘，根本不足夠完成任務。但幸好在設施內共有五座緊急冷卻裝置，如果玩者將它們全部啟動，到達臨界極限的時間就會延長至十分鐘左右。這些裝置大部份都位於玩者必經之路中，通常都不會錯過。

從未見過的戰士型DISORDER！


◆戰士型DISORDER的耐力不低，建議大家在行動前先裝備一些重型武器較好

在尋找中心部的途中，玩者最初只會遇到小型的守衛機械人和MT，但當接近設施的深層時，玩者就會發現DISORDER的蹤影！到了制御房間內，更有一台戰士型的DISORDER在恭候大家光臨！到底這是什麼一回事？由於這傢伙的光劍攻擊非常厲害，請絕不要和它打近身戰，玩者應該繞著中央的反應爐繞圈，以機槍等武器將之收拾。

機體設定

ZHD-MO/EGRET

在這任務中一方面需要有AREA&PLACE NAME的地圖功能，另一方面又要有BIOSENSOR對付DISORDER，這個ZIO MATRIX的高檔商品便是兩者兼備的最好選擇。



冷却裝置
洞穴
冷却裝置
START
冷却裝置
洞穴
冷却裝置
制御裝置

ZLB-7744/VAT

裝甲、負載量和移動力都在水準以上的逆關節腳部，非常適合這類需要在狹窄場所戰鬥，但敵人攻擊力又強的任務。



mission 16 海底基地強襲

作戰名：SPECIAL DELIVERY
僱主：EMERAUDE　成功條件：破壞基地的設施
報酬：57000Cr　作戰領域：REEBLE海底設施

將眼前所有東西破壞！



玩者能否完成這個任務，最重要是看你的破壞率有多少，因此由最初的房間起，大家就不要放過任何貨櫃、反應堆、儲存庫等設施。不過在破壞時記得要用劍，用槍的話只會浪費子彈。

◆基地內許多門只是破壞了旁邊的鎖即可開啟

小心陷阱



◆看到地面有水時一定要小心

在基地內有好幾個房間它們的電源都正在漏電，一旦玩者踏在地面的水上就會觸電。但其實防止受傷的方法很簡單，玩者只要將房內兩邊的電箱消滅，就能安全在水上面通過。另外，浮游系的腳部是不會受到漏電影響的。

另外有一間房間入面設有幾個培養槽。將它們破壞後會放出紫色的腐蝕性氣體，令機體的AP不斷下降，十分危險，因此最好還是不理會它們，改往攻擊其他目標。

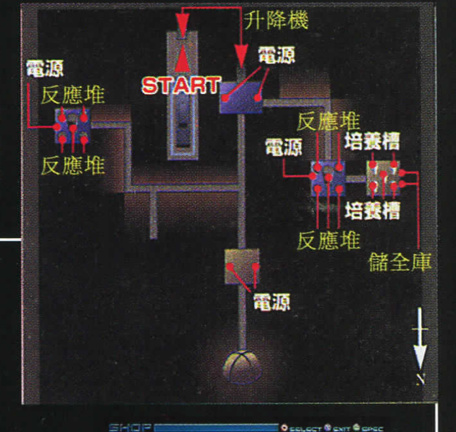
最後基地內還有一些藏有特殊粒子的貨櫃，破壞它後玩者的雷達會暫時失靈，不過危險性就不及上述兩者高。

FRIGHTENERS的埋伏



◆FRIGHTENERS怎會請這些廢人？

當NELL告訴玩者任務目標已經達成後，就可以起程返回最初的房間，在那裡會有一台FRIGHTENERS的AC等待玩者來臨。不過他的實力認真麻麻，基本上一支機槍已能解決它。



這是個破壞得越多，特別加算也越多的任務。基地的構造沒有想像中複雜，但裡面卻充滿各式各樣的陷阱，玩者在行動時一定要留神。

機體設定

ZLS-T/100

在這關它主要是用於破壞設施上。於遊戲後半段沒有這個級數的光能劍將會很難打，應盡快購得。



EWG-MGSAW

相信不用介紹大家也知道它是長期戰時的必備品。玩者如果自問不會射失子彈的話，用ZWG-MG/ENE更好。

mission 17 遭難者救出

作戰名：LOVE NEST
僱主：ZIO MATRIX　成功條件：救出被困的調查隊
報酬：46000Cr　作戰領域：ARKA特別環境區

用OVER BOOST快速移動





◆在垂直落下時應面向東北面（出口的位置）



◆用OVERBOOST一口氣脫離險境

大家從地圖也可以見到，本任務只有一條路可走，因此絕不會迷路。在進入地底後周圍會有幾架MT在妨害玩者行動，但在這種惡劣的地形下與它們戰鬥完全是不設實際，無須理會它們。到達底部後，玩者會遭到大量DISORDER的圍攻。由於它們是殺之不盡的，玩者也無謂大開殺戒了，否則吃虧的只是自己。這時玩者應該啟動OVERBOOST，一口氣衝過這個區域。

取得最強光劍「月光」

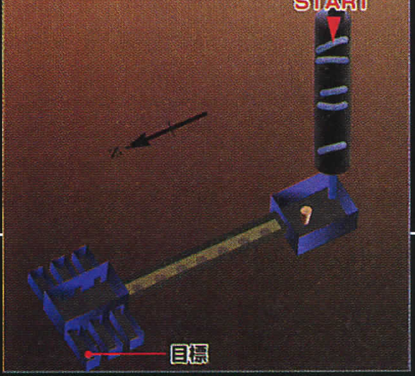


◆「月光」就是藏在這塊地板之下



◆即使調查隊遇襲死亡，也不會有任何特別減算

在這房間的盡頭是一條長長的通道，上面還設有一個移動平台，方便玩者不用自己走路……「點解會咁好死？」因為這其實是設計者的陰謀。大家留意通道的地面原來是有一塊不同顏色的圓型地板，用武器將它射穿後，玩者就能到達一個大廣場，裡面藏有整個遊戲最強的光能劍「LS-MOONLIGHT」。取得「月光」後，玩者可以用LIMIT BREAK（即同時按L2、R2和R3）來離開這裡，直接衝往調查隊的所在地。



這任務如果做得徹底一點，可以一槍都不用開即能完成。由於玩者的勝利條件很簡單，只有「到達調查隊的所在地」一項，所以途中遇到任何敵人都可以無視不理。

機體設定

ZLN-2A/GR

它擁有超高的能量系武器防禦力，用來抵擋DISORDER的攻擊就最適合了。論移動力它也不差。



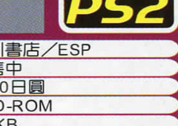
GPSGPS-BVX10

為了有效使用OVERBOOST，發動機的容量必須夠大，這款型號應是現時最佳的選擇。

Sorcerous Stabber Orphen~魔術士奧法~

直入茜菲編高潮

TEXT：小璘



製造商：	角川書店／ESP
發售日：	發售中
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	30 KB
RPG／對應Analog Controller、Dual Shock	



「她被剛才與我發生爭吵的那人擄走了…」

「擄走了阿茜露？為何會這樣的？」奧法聽後感到奇怪，便問了婆婆。

「我叫莎度。那人，喬艾烈為了進行實驗而帶走了阿茜露。」

「這傢伙…就算要追到天腳底也要將阿茜露救回來的！」積艾斯聽完沙度婆婆告知阿茜露的消息後，便激動地回答。

「地下已被喬艾烈封印住了，除了她以外，其他人是根本不能進入地下的。」沙度婆婆搖著頭告訴積艾斯。

「不是能夠從知之塔到地下嗎？」

「那只是未來的事來吧！現在我們已經回來現在了。恐怕，要從那裡進入的話是不可能的。」奧法想到現在和未來的世界是不同，就這樣回答了古莉奧的問題。

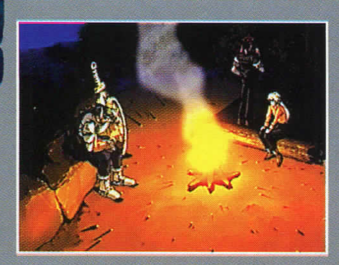
「對哩，我們剛到過未來哩！唔~，真複雜呀~！」

「唯有要想想別的辦法才行了。」奧法一邊說，沙度婆婆一邊離開了。而就在這時，一把熟悉的聲音就向積艾斯說話。

「呀！那時候的傭兵先生！」

原來那是麥斯，奧法終於也與他回合了！得知大家也安然無恙後，奧法也得繼續行程。

積艾斯的女兒



積艾斯自從見到女兒的墳墓後，一直也為此而耿耿於懷，因為他擔心女兒是否死了。不過古莉奧和奧法也異口同聲地認為這只是未來的事，或許女兒還未死也說不定，於是他們就繼續前進，並進入島中心內的建築物了。他們一入內入口就被封住，他們唯有入內查看。然而在建築物內的另一方，一位少女正搶走了一位婆婆的水晶之卵；奧法他們趕到來得知此事後，積艾斯便立刻上前想為婆婆奪回它，怎料那少女快速地逃開，並用石柱阻著去路。

「究竟，發生了什麼事呢？」古莉奧扶起了那位婆婆並問道。

「我是…哦？」那婆婆正想回答時，因為看到眼前的積艾斯而轉了話題。「你，不就是阿茜露的父親嗎？」

婆婆帶著他們到另一個地方，而積艾斯就問她：「婆婆，你知道我女兒的嗎？」

「從阿茜露和她的母親也聽到不少你的事啊。」

「阿茜露呢？在哪裡呢？」

同行的人

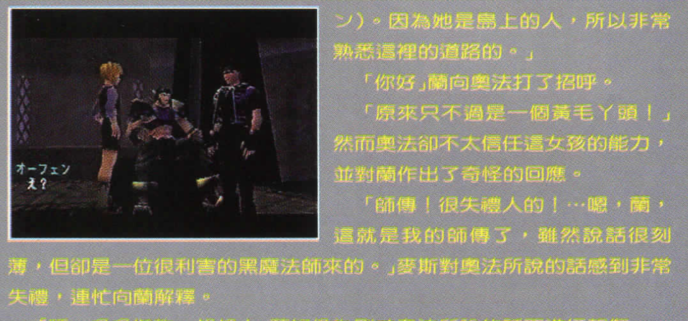


奧法從一處能開啟的石門旁之斜路走上另一層，並由吊橋直入另一座建築物處，古莉奧、麥斯、積艾斯、茜菲和瑪都在那裡等待他。經過與積艾斯、茜菲和瑪談話後，他們都各自返回剛才奧法出發到這裡的地方，而奧法亦跟著返回與積艾斯他們會合。當他返回的同時，那裡將會有一條通道出現，奧法可選擇與茜菲或瑪同行到那通道內取得道具；若選擇與積艾斯同行的話，便會繼續進行積艾斯編的冒險。

奧法走至積艾斯處，然而積艾斯卻為沒有任何線索而煩惱。此時麥斯來到他們身旁，並打算代替古莉奧出發，而他另外打算再帶多一位女孩前行，那女孩是一位對卡柯斯島非常熟悉的人。

麥斯帶奧法他們到那少女的地方，並向奧法介紹道：「她叫做蘭(ラ





ン）。因為她是島上的人，所以非常熟悉這裡的道路的。」

「你好」蘭向奧法打了招呼。

「原來只不過是一個黃毛丫頭！」然而奧法卻不太信任這女孩的能力，並對蘭作出了奇怪的回應。

「師傅！很失禮人的！…嗯，蘭，這就是我的師傅了，雖然說話很刻薄，但卻是一位很利害的黑魔法師來的。」麥斯對奧法所說的話感到非常失禮，連忙向蘭解釋。

「呼，多多指教，叔叔！」蘭好像為剛才奧法所說的話而進行報復。

「為，為何我會是叔叔的！」

「哎呀…跟著哩就是…」麥斯為了兩人不要繼續吵下去，便打算介紹積艾斯給蘭認識，不過卻不知道他的名字。而積艾斯見狀亦自我介紹了。

「我叫積艾斯。我是為了找尋我的女兒而來到這島來，她就好像小妹妹你一樣的孩子吧！」

「嗄…但是，我，並沒有很多朋友的。」蘭聽後受寵若驚，說話總是很不自然。「然而還有一位朋友，她對我有如姐妹般親切…」

「總之，我們就是想到地下迷宮吧…」奧法不想理會蘭有什麼朋友，他只想著替積艾斯找出女兒。

「地下迷宮？」

「知道嗎？」麥斯聽到蘭的反應有點奇怪，便確認她是否認識地下迷宮。

「嗯，知道的…很近罷了，讓我帶各位去吧！」

「真的？麻煩了。」

「好吧，出發吧！」在蘭的提意下，他們一行四人便乘著船子，向通往地下迷宮的路前進了。

帶路者

「嗳，蘭，你在那裡幹些什麼的呢？」麥斯見乘船時有點靜，便與蘭談起話來。

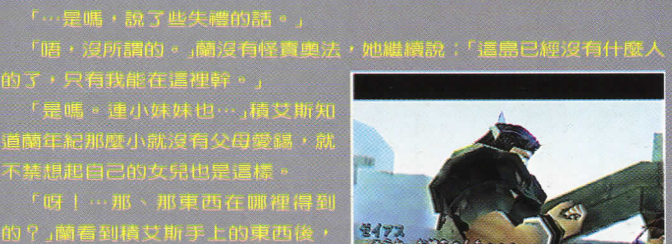
「那裡的地下哩，可是有一位墳墓的。而我就是在那個墳墓處守護著。」

「年紀只是這麼少，便要看守墳墓？」奧法聽後感到奇怪說。

「…我的爸爸和媽媽也是睡在那裡的」

「…是嗎，說了些失禮的話。」

「唔，沒所謂的。」蘭沒有怪責奧法，她繼續說：「這島已經沒有什麼人的了，只有我能在這裡幹。」



「是嗎。連小妹妹也…」積艾斯知道蘭年紀那麼小就沒有父母愛錫，就不禁想起自己的女兒也是這樣。

「呀！…那、那東西在哪裡得到的？」蘭看到積艾斯手上的東西後，便驚慌地問他。

「唔？這個嗎？這是我女兒的…對了，她叫亞茜露，你認識她嗎？」



「嗄！」

「你是認識她的嗎？」

「嗄？…唔唔…只不過是因為那頸鏈很美罷了…」蘭搖著頭，好像為了引開積艾斯注意才提起那頸鏈。

「…是嗎」

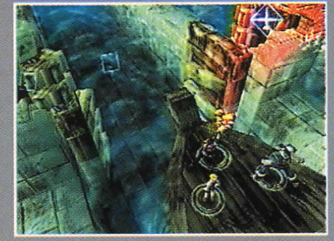
「嗯…」

其後，船子被一扇儲水門阻擋著去路，於是奧法便跳到附近的堤壩上，並打算穿過木造的水閘到對面，再將儲水門的開關啟動。他們繼續前進，然而前進後不久又有另一扇較低的儲水門阻住，奧法發現可利用附近的一顆大石，將之推進海水從而令水位上昇，那樣船子便能通過，於是擁有強大氣力的積艾積便走到那裡推動大石了。



當積艾斯走至大石前時，突然從海中冒出多隻妖怪出來，他需要將之消滅才能推到大石。由於他在堤壩上，並不能掉在海中，所以他不能使用近接系攻擊。那裡主要有兩種妖怪，一種是會前來吃積艾斯的頭，而另一種則會以數隻一同前來飛向積艾斯身上作攻擊。由於吃頭的妖怪只有兩隻，另一種會不斷補充數量，所以還是先殺掉會吃頭的會較好。





將妖怪消滅後，積艾斯將大石推進海裡，並乘船再向前去了。但是他們又再次遇到有儲水門，就是這樣，奧法便決定這次由他跳過多個木桶，並開啟對岸的開關掣。當開啟儲水門後，又有妖怪出現了，於是奧法、麥斯和積艾斯便一同對付面前的敵人了。那些全都是之前的戰鬥中出現，會飛向身體作攻擊的妖怪；牠們數目眾多，但也不是太難應付，只要不斷地向牠們作出攻擊，及於適當的時候作出防禦，不消一會便能將之全滅。

實驗室



奧法他們終於乘船來到慈悲之塔，為了蘭的安全著想，積艾斯便吩咐她離開。於是她告訴奧法只要越過壁迷宮到達知之塔，便能找到地下迷宮，說罷她便離去了。之後奧法他們就從樓梯離開慈悲之塔，並在壁迷宮一直往前走，期間遇到一些妖怪們，積艾斯就決定獨自迎戰了。

這次戰鬥所遇到的妖怪有位於空中的，亦有位於地上的，此外也有攻擊系的輔助道具使用。那些在空中的妖怪是會用全身撞向積艾斯作攻擊的，而在地上的妖怪之攻擊亦是會用身子滾向積艾斯處。這次的戰鬥雖然有點難應付，但有輔助道具的協助，都會令情況好一點的。



將敵人打敗後，他們從知之塔內四處移動，當他們移動至地下的一個地方後，奧法就被那裡的擺設而感到奇怪了。

「這裡是什麼地方來的？」

「好像是實驗實哩！」麥斯回答奧法。

「實驗？…喬艾烈呢？」積艾斯一來到，就為了女兒而擔心得想快點找出喬艾烈來。

之後，奧法從書櫃內找出一本書本來看。他看到書內的內容後說：「…相信這裡好像進行了一些很意外的實驗呀！」





「有什麼頭緒！」積艾斯很緊張地向奧法說。「阿、阿茜露呢？」

「不要那麼慌張吧。…那裡寫著那個叫喬艾烈的，好像在這裡不斷重復地進行控制時間的實驗」

「為什麼要這樣做？」

「那傢伙不知道呀，然而卻有記載於其中。」奧法繼續看著手上的書本，並照著當中所記載的東西讀給積艾斯。「…有兩位被捉去打算做實驗品的少女，曾經有一位…逃走了。」

隨著奧法將事情讀出來時，書中所記載的事情亦重現出來。那時候，有一位老婆婆在唸起咒語來。

『哼、哼、哼哼哼！奇列魯．拉柏度．基霸！』

『不可以啊！』少女將婆婆推倒，打算阻止其行動。



倒在地上的婆婆不能成功完成實驗的同時，便向阻止她的少女施出魔術。那少女被綠色的光芒所包圍著，在她驚叫了一聲後，已奄奄一息在地上。

『暖…』少女用了她還有的氣息，向另一位少女說話。『…逃走啊…我會沒事的，逃走吧！』



於是另一位少女說了一聲「對不起」後，就匆匆的逃走了。

積艾斯不知書中所指的哪個才是其女兒，便擔心地問了奧法。「阿、阿茜露呢？阿茜露她沒事嗎？」

「這個嘛。不管如何，還是要快點將那傢伙捉住才行了。趕快走了。」

奧法說罷，積艾斯便推開了石壁，進入底層的地下迷宮繼續往前進發了。

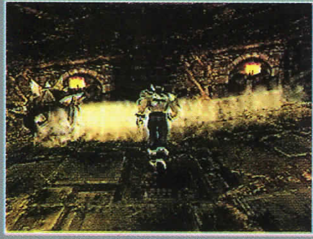
危險的迷宮



地下迷宮是一個非常危險的地方，那裡與奧法在未來時所經過的地下迷宮不同，落石、有刺的機關和溶岩將會滿佈迷宮內，於是奧法就決定與麥斯和積艾斯兵分兩路前進。他沿著前路衝過所有機關，終於與麥斯他們會合。他們便再次一同行動，然而他們還未離開滿佈機關的迷宮內，落石還不斷的滾下來；奧法相信某處必定有機關能夠停止落石，於是就由積艾斯探路找出機關來。



積艾斯沿著落石的方向前行，並在其中一個躲避位置找到機關裝置，便跳到其上，令阻止落石的石門關閉，他們也得繼續前行。經過兩條類似的道路後，發現前方也仍然是落石！而且更多到根本不能一同前進，於是積艾斯就叫奧法二人留待原地，他則找出兩個機關裝置並停止繼續落石。





將阻止落石的石門關閉後，位於中央躲避位置的石門開啟了，於是奧法他們便跟著積艾斯進入那石門。他們在那裡遇上喬艾烈，積艾斯當然不放過她，便打算跑上前去截住她。可是她卻稱積艾斯他們莎度的手下，並叫他們將水晶之卵交還給她；在他們感到莫明奇妙之下，喬艾烈便趁機逃到洞內。原來洞內放了一個陷阱，當奧法他們還擔心喬艾烈留在其中非常危險之際，她便開啟機關，而他們亦掉進陷阱內了。



幸好陷阱下並非什麼有刺的地方，他們掉下去也沒有什麼大礙，然而卻好像有很大麻煩哩！因為竟然先後出現了兩個麥斯、積艾斯和奧法！令他們不知怎做才好。經過互相以暴力對待對方後，他們終於也回復正常變回一個人。原來他們出現分裂人的現象，是因為有一位能夠變成別人樣子的妖怪在作惡，於是奧法他們便將之消滅。



要對付這個妖怪，奧法一定需要裝備「光輪之鎧」，否則便不能向牠作出攻擊。光輪之鎧的作用，是用來反射妖怪的攻擊，從而令牠變回妖怪的原形。在戰鬥時，牠會變成黑白色的奧法，此時牠亦會使出攻擊，奧法待牠差不多要使出攻擊時使用光輪之鎧，牠便會在下一次變身時變回原形，這時奧法就可作出攻擊。而當妖怪變成奧法、麥斯或積艾斯時，千萬不要攻擊他，否則與牠同樣子的人就會減去能源，奧法還有機會死亡的！只要耐心等待其變成原形，再作多次攻擊便能戰勝的了。在戰鬥完結後，奧法將能習得新的魔法技「混沌の姫」。

積艾斯的悲傷



從陷阱處設有的石門中走出來，奧法他們又回到佳亞的墳墓處，亦即是剛才與麥斯和積艾斯出發的地點。

「咦？古莉奧到了哪裡去呢？」正當麥斯提出這樣的問題後，古莉奧便從後方跑到他身旁，並狠狠的踢了他一腳。

「很痛呀！」

「是誰呀？」奧法突然聽到麥斯大叫，便看著麥斯問問。「…怎麼，原來是你嗎」

「你幹什麼呀！古莉奧」麥斯埋怨著古莉奧踢他說。

「幹什麼？這句說話應該是我說才對呀！奧法！麥斯！為何掉下我一人啊！」

「不是啊！只是如果由麥斯跟我走的話，那麼古莉奧便可休息一下罷了…是嗎，麥斯」面對著潑辣的古莉奧，奧法唯有編一些好聽的謊話給她。

「暖…呀，嗯，對啊，古莉奧。我有點累了。」連麥斯也有點不知所措了。

「你滿有精神說這話哩！」古莉奧沒耐性再理麥斯和奧法，便轉話題問積艾斯：「呀，喏，見到了女兒了嗎？」





「不…本來還欠不遠便能找到喬艾烈的了…」

「還是…不行嗎？」

「還真的欠不遠呀…」麥斯也失望地說。

「不管如何，還是要冷靜一下頭腦再想過辦法才行。積艾斯，你也很想念你的女兒吧！要冷靜…啊，喂！」奧法原本想安慰積艾斯的，可是積艾

斯卻就像瘋了似的不斷地搖著頭子，於是奧法便喝著他。

接著，積艾斯便大叫「啊——！！」的一聲，變得瘋狂似的衝往對面的石門內。那裡因為受到墳墓的保護，所以有不少光彈放出來攻擊積艾斯，幸好奧法及時使用魔法，於他們面前開啟了防護網，才能救回積艾斯一命。積艾斯回復正常過來後，奧法就叫他好好休息一下。

積艾斯和古莉奧返回需要由吊橋通過的那座建築物處，而奧法便再次到那裡找他們。與剛才同樣，他跟當中的同伴談過話，並再次返回佳亞的墳墓處時，那裡又有一條新的通道出現。他見積艾斯坐在石上，便上前提出他會一同找尋阿茜露，但積艾斯覺得自己已帶給奧法很多麻煩，再要求他為自己做事有點過意不去，不過最後也接受了他的協助。



旅程再開



「奧法！不要又將我掉下不理啊！」

古莉奧走到奧法與積艾斯面前。

「咦，今次是古莉奧嗎？」

「不好嗎？真是的，麥斯都沒有一點用的，始終沒有我也是不行的喏！」

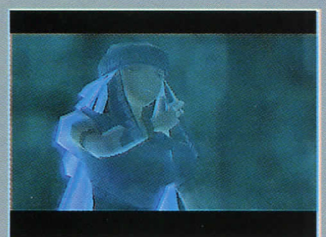
「…唉，那個都沒所謂的。」奧法沒古莉奧辦法說。「拜託你千萬不要破壞好事呀。」

「總言之，這事交給我辦便可安心的了！積艾斯也是，要小心乘船啊！」

「感謝你啊！」得到奧法的幫助和古莉奧的鼓勵，積艾斯只可以做的只有感謝他們。

「不要是那小艇便可以的了…」

「叔叔！」



「唔？是你嗎？」叫奧法做「叔叔」的人，非蘭莫屬了，她就在奧法不以為意時來到他們身旁的。

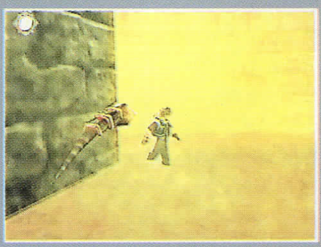
她來的目的，是打算為積艾斯再次帶路，從更短的路線由砂之塔前往知之塔找喬艾烈。於是他們就不再耽誤時間，立刻起行到喬艾烈處了！

至於在砂之塔內的喬艾烈，就剛從流沙中逃去…而奧法他們剛巧也來到砂之塔，他們見到喬艾烈的蹤影，就當然立刻追著她。



那裡的陷阱和機關甚多，他們需要走至流沙處，才能掉落至下一層。而在下一層內，正有一班妖怪等待著他們。那班妖怪為數不少，除了有多隻會用自身飛向己方作攻擊外，還有兩條長長的蜈蚣，牠可是會躲在沙下令致攻擊不到牠，亦會從沙下跳上來突襲己方，非常卑鄙。不過由於有一些輔助道具使用和有同伴協助，所以也不會太困難的。

在戰鬥完結後，奧法又從流沙掉到下層，那層的沙是會向同一方向流動，同時四方八面亦會有妖怪飛向奧法身上；因此他要小心，在找尋走到下一層的地方時，亦要用劍將妖怪殺掉或避開牠們。而當他掉至下一層時，有一隻龐大的妖怪在沙的中央，於是奧法使用其劍攻擊那妖怪身旁的四個類似心臟的位置，不過要留意那裡的四周將會飛來其他小怪物。將之



消滅後，奧法會與妖怪一同掉落另一層。



來到再下一層，奧法他們又要為應付妖怪而戰。那些妖怪是一些類似蚊子的生物，牠們會利用自身飛向己方作攻擊方法，由於數量不是太多，因此不消一會便可將牠們消滅。

終於來到最底的一層，那裡是一個奇怪的沙場，地形是高高低低的，而且要離開那一層更需要跳到另一個較高的地面才可。然而若單由奧法自己的能力，他是沒可能跳往那裡的，因此他需要利用附近會自動昇降的沙柱。

長大了的女兒



奧法從最後一層掉到喬艾烈的所在地，他們三人上前圍住她，這次喬艾烈想逃也逃不掉了。而奧法便向她說：「已經沒有地方可以逃了。你死心吧！」

「你這人！竟敢…將我女兒，我不能放過你的！」積艾斯隨即拔起其劍。

「無論你幹什麼也沒用的了！」奧法亦舉起其手並向著喬艾烈，準備利用其魔法攻擊她。

「等等啊！不行！」

突然間，蘭走到喬艾烈前，阻止積艾斯和奧法的攻擊。

古莉奧見蘭竟保護著喬艾烈，便問道：「蘭！？你幹什麼啊！」

「不行……」蘭吞吞吐吐說。「積艾斯先生，這人是…這人是…阿茜露來的！是你的女兒，阿茜露啊！」

「嚄！！」

「你在說…什麼？」



「突然間說這些說話，真的不敢相信…」

聽到蘭莫明奇妙的說話，令積艾斯和喬艾烈都不感相信這是事實。

「阿茜露…對不起啊，阿茜露…」

「蘭…？…現在，什麼…」

「阿茜露，這人是積艾斯啊！你的父親，為了見你而來…」

「積艾斯？父…親…？」喬艾烈還是不太明白。

「究竟發生何事？」奧法大惑不解地問蘭。

「請聽我說吧！」蘭繼續向眾人解釋。「…是我和阿茜露一起被捉走的，然後，是我離開實驗室的…不過，是阿茜露救了我，並代替我…」

「什麼！？」積艾斯得知事情的真相後，反應異常的大。

跟著，蘭再向積艾斯道：「阿茜露在實驗失敗時令年紀突然間增長起來，從而變成這模樣…」

「為何一直也忍瞞著我們？」奧法責怪蘭不早將事實說出來。

「…我已經掉低了阿茜露不理逃走了。因為實在太可怕了，所以沒有說出來。令到阿茜露變成這模樣，全都是因為我。」

「蘭…夠了」阿茜露說。「這並不是你的錯，是我自己造成的」

「阿茜露…」

積艾斯終於也知道喬艾烈其實就是自己的女兒阿茜露後，他們便問起那名叫莎度的婆婆是何方神聖。就在這時，那裡突然發生地震，而莎度手上就拿著「水晶之卵」，出現於他們眾人面前。其實莎度就是一個邪惡的魔法師，她經常進行一些可怕的實驗；為了阻止她這次想進行的控制時間實驗和解開阿茜露的咒語，奧法他們一定要將必需品──水晶之卵取回。



正當奧法和積艾斯要上前奪回水晶之卵時，莎度已經從她身後的通道逃走了。而根據喬艾烈所知，莎度將會將水晶之卵投到火山口處，讓那裡溶岩的熱力與它產生化學作用，並令卡柯斯島沈沒。由於情況危急，奧法便提意立刻追蹤莎度。

最後一戰



他們沿著火山旁的路而上，其後遇上了妖怪群，便要先將牠們收拾再能前行。那裡有兩種妖怪，一種會飛天的，除了會用自身衝過來作攻擊外，還會吐出光彈；另一種在地上的大型妖怪，雖然其本上只會待在自己的位置，但當要作出攻擊時，就會上前並將己方打至彈起，威力也頗大，奧法最好使用近接系攻擊牠。而在戰場上，將會有攻擊系輔助道具，成功完成戰鬥也不會太難的。

之後，他們再繼續前進，發現在火口中有一條能減短路程的橋，於是他們便從這橋而過。然而那時噴出岩石令橋子塌下，奧法卻因閃避不及而與古莉奧和積艾斯分開，為此，他唯有行回原本較遠路程和隨時有岩石掉下的山路。當奧法再次與積艾斯他們會合後，便向前走進一個山洞處到達山頂。





在山頂處，他們發現莎度就在那處，不過那裡又有妖怪出現，奧法又要先消滅牠們。這次的敵人有三種，其中一種是在上一場戰鬥中也有出現過，會將己方打至彈起的妖怪；另一種則是會飛天和同樣在攻擊時會打至彈起的妖怪；而最後一種是身體全是由岩石構成，雖然身體龐大，但卻很容易就能將之擊倒。另外，在戰場上將會有回復系輔助道具，由於這場戰鬥也頗難應付，很容易會受到敵人攻擊，因此可好好利用這道具。

將妖怪打敗後，他們就是要到莎度處奪回水晶之卵的時候了。可是通往莎度的路都有溶岩所包圍住，因此力大無比的積艾斯就決定利用那裡的石柱，將之推倒在地上便能越過溶岩走到莎度處。當莎度發覺奧法他們快要捉到她時，她便走至建築物頂，並召喚出業火之魔獸出對付他們。





這妖怪將會非常難應付，雖然牠的要害就是中央半球體的核心，但是將會有類似手指和頭圍繞著核心，其中類似手指的物體更會不時阻擋著核心，令奧法不能向它作出攻擊。在戰鬥開始時，奧法會因核心的外表太厚而攻擊不到它，因此在此時應將目標轉向攻擊手指，令它不能阻擋核心。之後不久，積艾斯便會為奧法將核心的表皮斬開，那時奧法才能攻擊到它。其間，於妖怪身後的頭型物體會作出近接系攻擊或彈系攻擊，其能力非常強勁，奧法在那時一定要用開啟防禦網，絕對不能忽視。另外，那手指是不死的，因此若它被攻擊至停掉下來後過一段時間，它便能再次活動。奧法應不時阻止手指的活動，並在頭作出攻擊時停止自己的攻擊並作出防禦。

當攻擊核心至差不多全滅時，在旁的積艾斯會叫奧法放心向核心作最後一擊，於是奧法需要再攻擊它至全滅才能完結戰鬥。之後，奧法便能學得直擊系魔法攻擊「死呼椋鳥」。

重逢



將妖怪消滅後，莎度也同時被消滅了。至於水晶之卵則在古莉奧手上，她將之交給了蘭，蘭記得莎度唸過的咒語，估計可以解開阿茜露的咒語。於是她唸起「奇列魯．拉柏度．基霸！」水晶之卵發揮起其作用，它發出七色的光並包圍著阿茜露，從此她變回以前年輕的模樣，她醒來後也不敢相信真的能回復原來樣子。

「呃…那個…」積艾斯雖然之前也見過原本就是阿茜露的喬艾烈，不過這次她還是真正以阿茜露的身份與自己見面，所以心情也非常緊張。

古莉奧見積艾斯那樣子，便鼓勵他說：「你幹什麼啊？不是終於也能真正會面嗎？」





「是，是啊。然而，那個，該說什麼好呢？」

「耳朵、耳朵」古莉奧示意叫積艾斯將耳朵靠近，並聽她教導；於是積艾斯便被古莉奧推到阿茜露面前。

「……阿、阿茜露」



「…係、係」

「那個…什麼呀」積艾斯吞吞吐吐地繼續說。「各種各樣的事也辛苦你了！」

「唔唔」

「阿、阿茜露…你的父親直到現在，甚至從此之後也…很…很愛你的」

奧法聽到積艾斯說這些說話後，便懷疑這是古莉奧教他說。

「就是這樣了！這感動的會面！」古莉奧為積艾斯父女重逢而開心得跳起來。

除了她之外，在旁觀的麥斯亦感動得流淚。

經過一輪「熱身」後，積艾斯終於向阿茜露說出真心話了。「呼…是嗎…父親對子女的感情是不能單用說



話來表達的。阿茜露，只要見到你健康，我這個愚蠢的父親也感到開心的了。只有這些了…」

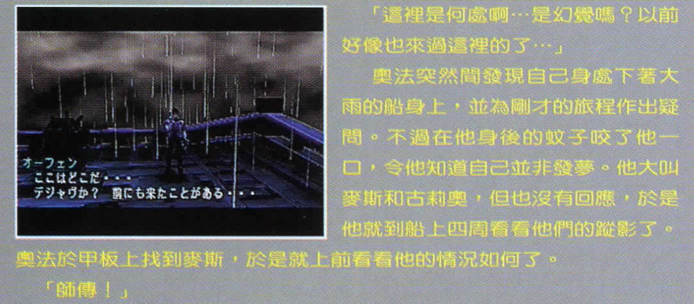
積艾斯說罷，阿茜露立刻流著眼淚上前抱著他，並不斷叫他「爸爸」。

事情也告一段落，奧法、古莉奧和麥斯也返回船上並離開卡柯斯島。在船上，他們又再次遇上布魯加兄弟，原來他們在掉進海裡後安然無恙。而在協助積艾斯找到其女兒後，奧法便從他手上得到一支珍貴的「黃金之矢」。另外，奧法突然見到一位少女的影像，並向他說了一句話：「我被困在一個叫「永遠」的鎮內…我等待著你。你是不能在未完成所有任務前獲得結果的…所以…我現在也…一直等待著你，一定會等待著…」

茜菲編

茜菲之技

技名	系統	屬性	內容
紅蓮之帶	近接系	一	能作連續攻擊、若持續按擊不放會有攻擊力上昇之效果
風玉	彈系	風	若持續按擊不放會令彈數增加
影彈	彈系	暗黑	若持續按擊不放會令彈數增加
冰之舞	直擊系	絕對	若持續按擊不放至極限時能召喚精靈
風之舞	直擊系	風	若持續按擊不放至極限時能召喚精靈
闇之舞	直擊系	暗黑	若持續按擊不放至極限時能召喚精靈



「這裡是何處啊…是幻覺嗎？以前好像也來過這裡的了…」

奧法突然間發現自己身處下著大雨的船身上，並為剛才的旅程作出疑問。不過在他身後的蚊子咬了他一口，令他知道自己並非發夢。他大叫麥斯和古莉奧，但也沒有回應，於是他就到船上四周看看他們的蹤影了。奧法於甲板上找到麥斯，於是就上前看看他的情況如何了。

「師傅！」

「唔？」奧法發現在麥斯身旁有一位少女，不禁驚奇地看了她一眼。

「這個人…茜菲小姐她，因為受到妖怪的襲擊，所以想一起逃離這裡。」麥斯向奧法解釋，並為他們作互相介紹。「茜菲小姐，這是我的師傅。」

「這究竟發生了什麼事呢！有這麼多妖怪在這裡！」

怕奧法見茜菲那麼害怕，便向她說：「冷靜一點吧。我也是與你一樣，也想知道這裡為何會發生這些事情。」

「…呀，真失禮了。我叫做茜菲」

「叫我奧法吧！看來這艘船已不行的了。」

「…好不容易才來到這裡…」在茜菲正埋怨著遇到這次船難之時，因見到奧法身上的頸鏈而突然被嚇了一跳。不過奧法他們沒留意到茜菲的反應，而麥斯亦繼續為逃離這船煩惱，於是他就向奧法提出建議。



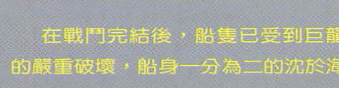
「師傅，不能置茜菲小姐不理的！我要保護茜菲小姐」

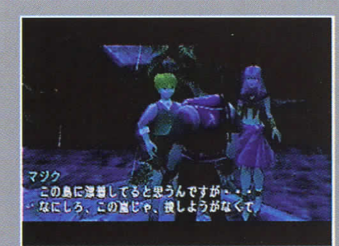
奧法見麥斯平時也不會自告奮勇地去保護一個人，又認為他還未有足夠的能力去保護人，便應承協助麥斯保護茜菲。（選「是（はい）」）而就在此時，奧法又遇上在海中出現的巨龍，於是就同樣叫麥斯和茜菲暫時躲開，並打算自己一人去應戰。

這場戰鬥與上次進行積艾斯編一樣，妖怪會重覆從水底飛上來作出放電的攻擊；由於奧法身處船上，因此不能作近接系攻擊。至於攻擊方法亦與之前一樣，也是不斷重覆在牠於最接近奧法時作出攻擊，之後就立刻用防禦便可。



陌生的地方





在戰鬥完結後，船隻已受到巨龍的嚴重破壞，船身一分為二的沈於海裡……

「這裡是…？」

這場大風雨還未停止，四周也十分漆黑，而且這地方對於奧法來說又十分陌生，所以他根本不知道這裡是何處。不過他沒大與麥斯和茜菲失散，總算是幸運。然而……

「麥斯！古莉奧呢？」

奧法卻與古莉奧失散了。



「大概漂流到這個島裡吧…」麥斯留意著天氣並道：「總之，在這風暴裡都不能找到她」

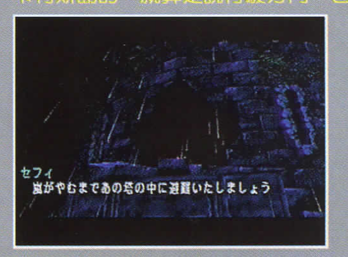
「是哪裡啊，這裡？」

「係，好像是叫做『卡柯斯島』的島。」

「嗄？？卡柯斯島？不是亞班拉瑪嗎？」

茜菲聽到奧法這樣說感到很奇怪，於是便向他說：「那艘船是前往卡柯斯島的。就算是說行駛方向，也與亞班拉瑪有點…」







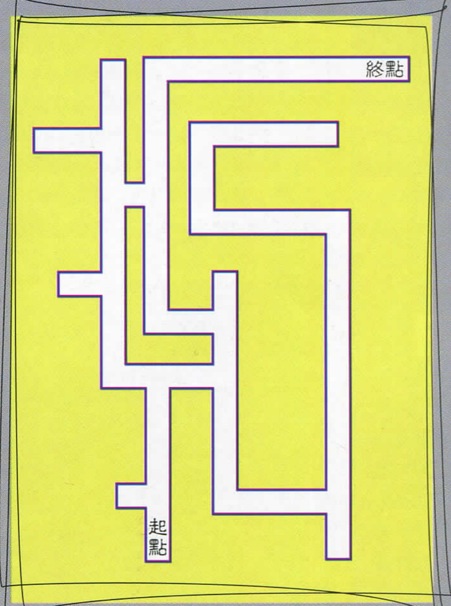
「看來是布魯加誤會了」

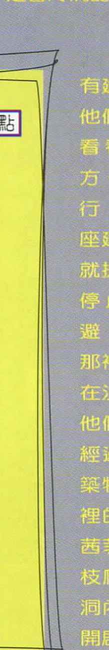
「可惡，還替了那傢伙們付船費」

「不過我們也沒有懷疑過就跟著他們，我們也有點糊塗。」

「不要說得那麼感觸啊！」奧法認為總之這一切都是布魯加連累他們啦！

「怎樣也好，若我們還留在這裡的話，一定會冷病的，還是到哪個地方避避吧！」





還是茜菲的說話最有建設性，於是奧法他們就到四周逛逛，看看有否避雨的地方。他們沿著小路而行，並看到那裡有一座建築物，於是茜菲就提意在這風暴還未停止之前到那裡暫避，然而奧法卻覺得那裡有點怪異，可是在沒其他辦法之下，他們也得入內避雨。經過他們觀查那座建築物後，發現通往那裡的吊橋關上，於是茜菲就決定由她從籐枝爬上位於吊橋較高洞內，看看內裡有否開啟吊橋的機關。



PS PS2 DC N64

職業特「攻」隊

機械塔子



當西菲從洞內進入建築物後，有三隻妖怪出現在她面前，於是她就獨自對付牠們了。那三隻妖怪都不難應付的，牠們所作出的攻擊是近接系攻擊，並且會以緩慢的移動速度前往攻擊西菲；其緩慢速度足以令她可以讓其魔法儲氣完畢並向牠們作出攻擊。另外，在戰鬥中又有輔助道具協助，所以這場戰鬥可輕易地取得勝利。



戰鬥完後，她就將那裡的機關啟動，而吊橋亦隨即降下，西菲亦返回與奧法他們會合。奧法見她身體能那麼輕巧地活動，便好奇地問了她。

「讓你看到失禮之處…這是因為我是以表演雜技為生之故。不過，這職業似乎在都市中沒有什麼用處。」西菲回答道。

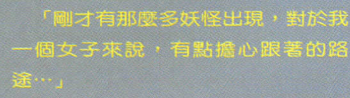
「呼…說起來，你來這島幹什麼？」奧法追問下去。



西菲為了她戀人的遺物，而來到這島上；不過在她準備起程時，她向奧法說：「那個，有點事想請求你的。」

「唔？」

「在這時候說這樣的說話好像有點過意不去，那個…可以跟我一起同行嗎？」

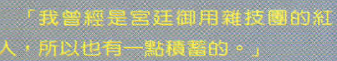


「…為何呢？」

「剛才有那麼多妖怪出現，對於我一個女子來說，有點擔心跟著的路途…」

「對不起啊，我可沒有那麼時間待在這島上啊！」奧法堅決地拒絕了她。

「我可是會給你一點報酬的！」



「什麼？」

「我曾經是宮廷御用雜技團的紅人，所以也有一點積蓄的。」

奧法聽到有報酬，而且雇主更是有錢人後，便改口應承西菲與她同行。於是便立刻進入建築物內，為保護西菲而展開旅程了。

雖然從外表看上去似乎是很殘舊，可是內裡卻充滿機關。這塔子共分六層，每一層都各有一個昇降機，只要站在那裡的地板上便能通往上層。第一層將會有很多類似砝碼的東西，一定要於它升起時立刻前進才能通過它；第二層將需要跳過兩個滾輪，才能繼續前進，不過在滾輪附近卻設有尖刺；第三層會有一些推進器在轉動，奧法只要跳上推進器的扇葉上，便能找到通往上層的昇降機；第四層將會有齒輪轉動，基本上跳到較大個的齒輪上，然後再由滾輪處跳過去便可，但要小心若不小心跳到空隙地方，便會掉到第三層的。

水晶之卵



當奧法來到第五層時，見到前面沒有昇降機；原本想找解決方法的他，因發現那裡有三隻妖怪出現，便與他們展開戰鬥。突然間，後方出現了又再出現一隻妖怪進行突襲，使奧法萬料不到。幸好麥斯與西菲及時趕到，於是奧法便叫他們找出啟動昇降機機關，而自己則繼續與妖怪戰鬥。



由於妖怪與奧法身處的位置很遠且有阻隔，因此不能作近接攻擊；至於當中的三隻妖怪是剛才西菲遇到的那種妖怪，所以也不難應付，不用一會也能將之全滅。



戰鬥完結後，麥斯他們亦剛好開啟了機關，於是就一同乘上昇降機到最後一層了。到達後，他們發現那裡只有多個非常巨大的齒輪以高速地轉動，奧法根本不能進入其內。於是他便沿著圍著齒輪的路，找到一個按扭停止了齒輪的操作。

「西菲小姐，有什麼事嗎？」西菲在齒輪停止後立刻跑到其中央位置，麥斯便好奇的問她，之後他看到地上的東西後，又繼續說。「這些是什麼來的呢？」

「…這是水晶之卵的碎片來的。」西菲回答道。

「水晶之卵？」

「…對不起，我並非有心隱瞞，但這都是死去的路凡捷告訴我有關這島的事來的。這個島的時間是可以利用水晶之卵來操控住的，可是我卻聽過水晶之卵早已不存在於這塔子內的了…奧法先生，我們好像來到另一個時間」

西菲一邊對奧法他們講述這島的事情，一邊猜測著自己現處的空間。

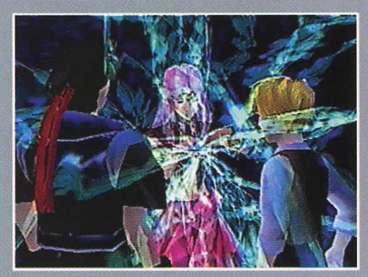
「嗄！？」

「另一個時間，那即是什麼？」

麥斯與奧法也不太明白西菲所說的話，於是西菲就根據其推斷而向他們解釋。

「恐怕是因為某些原因，令這個島的時空出現了扭曲吧！當我進入這塔的時候，見到那裡奇怪地變得那麼殘舊，便覺得我們可能已來到未來了。」

「！那這未來即是距離多久呢？」麥斯擔心地問。



「這個嘛…」相信這個連西菲也不會知道的，但她安慰麥斯說：「不過可放心，只要有這水晶之卵的話，便可返回原來的時間了。」

但當奧法看到西菲手上的水晶之卵的碎片後，不禁對此作出懷疑。「可是那東西已經破爛了。」

「不是的，若蹤到這卵裡面的話，便能自由穿越時間了。」

西菲說罷便觸踫著碎片的內部，它發放出耀眼的光線並包圍著他們，返回過去的時空了。

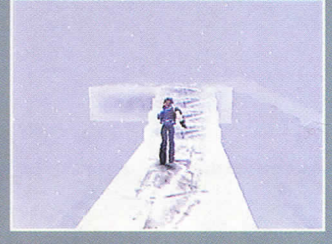
再穿越時空



由於現在世界已再沒有風暴，所以他們離開了那座塔；而奧法就打算快點完成西菲的委託，他們將需要越過眼前的海洋到島的中心，到達西菲的戀人放置遺物的神殿去。他們一直向著前方而行，麥斯嗅到樹上的花所飄來的一陣香氣，得到西菲的解釋才得知這樹的名字叫千年樹，它是會每隔一千年才會開花的樹木來的。其後，他們從那裡的右方一直行，其間遇到有妖怪出沒，於是就與他們展開戰鬥。



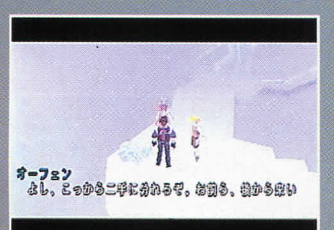
這次的妖怪數目和種類甚多，有飛魚、飛天的吃人魚和吃人花，由於奧法他們與敵方有一段距離，所以不能作近接系攻擊。其中在對岸的吃人花會放出能生長成另一朵吃人花的種子，奧法最好先攻擊牠，不過亦要注意飛魚和飛天吃人魚會前來攻擊奧法。在戰鬥中將會有回復系和攻擊系輔助道具，可好好利用它們。



在完結戰鬥後一直向前走時，奧法卻在路上踏到一些東西；那東西發出強烈的光線後，他們就消失了。當他們再踏著地面的時候，見到四周全都被冰雪封蓋住，於是麥斯就問發生何事了。

「可能踏到了水晶之卵的碎片哩，而且它似乎散落到各個地方上啊！」茜菲回答他們道。

「究竟為何又不知不覺間來到另一個時代啊？」



奧法雖然很不滿意這時空旅行，不過在這無可奈何的情況下，他亦要繼續其旅程。因為⋯

「很、很冷啊~」麥斯說。

這裡四處也飄著雪，在他們毫無準備之下，當然感到非常寒冷吧！於是奧法就決定到四周看看，麥斯與茜菲就於之後跟著來。

由於地面很滑，而在某些地方更有冰刺，所以需要非常小心前進，當遇到冰刺時可用劍斬碎。他一直走到被冰封了的千年樹前，麥斯與茜菲其後也與他會合；麥斯見茜菲有點寒冷，便打算使用火系魔法帶給他們溫暖，可是因為他學藝未精，令他們受到傷害，而同時，亦引來了一班妖怪前來。

妖怪的總數共有四隻，其中主要有三隻是以冰造的，牠們會以很快的速度和頻密的次數作出攻擊；另一隻則是類似手的妖怪，牠會用其爪抓著己方作攻擊。至於要對付他們非常容易，只要向冰造的妖怪使用火屬性的攻擊便可，但千萬要小心牠們的快速攻擊方法。而在戰場中央會有攻擊系輔助道具，相信對於戰鬥時會非常有用。

千年樹的香氣



他們便向剛才往前行的方向繼續走，奧法又會因踏上另一塊水晶之卵的碎片而再次飄流時空。雖然他們仍然身處於有千年樹的地方上，但那裡就變得非常大霧和陰暗，與之前鋪滿雪的地方簡直是兩個世界。至於現在身處於哪個時代，他們也已經被多次的時間旅行而被遺忘了，他們只管嘗試前往之前茜菲說的島之中央看看。沿著所有可行的路前進，都發現每條路都會走到不能繼續前行的盡頭，他們其後更不經不覺間返回原來的位置。

「師傅。我們剛才已來過這條路了。」



「我知道了。可惡呀！究竟為何呀！」

「奧法先生」茜菲好像發現到一點東西說道。「那棵千年樹的香氣從上方傳出來的，好像從那方最高的地方似的，不如到那邊看看吧！」



「好吧，那拜託你了。」

於是，茜菲就利用位於其身旁牆邊的藤枝爬上柱頂上。那裡有一個機關，她一啟動它後，水底就昇上數條巨柱來，於是她就再利用那些巨柱，跳到千年樹的所在位置。不過昇上來巨柱並不是穩定的，若站在那裡一段時間仍還未跳走的話，它便會沈回於水中了。茜菲一直向前跳，便能前往到千年樹的地方，那裡同樣有一個機關，只要啟動它便會出現能夠繼續前進的路。於是她返回與奧法他們回合，並前往到那可行的地方繼續前進了。而與此同時，茜菲才察覺到嗅到千年樹的香味，亦即代表她們已返回原來的時代。於是，他們就走到從千年樹機關昇上來的路，並進入空中回廊入口。上了數層樓梯後，麥斯得知那裡能夠觀看滿鋪星星的夜空，感到非常興奮。





他看著天空感歎地說：「嘩~!很美呀⋯」

之後，他走到茜菲身旁想與她說話，可是卻吞吞吐吐的，始終也說不出來。

「哈哈⋯有關路凡捷的事？」茜菲忍不住問麥斯。

「嗯。」麥斯鼓起勇氣地問她。「那個，路凡捷先生是一個怎樣的人來的呢？」

「是嗎⋯那麥斯的戀人呢？」

「嘎！？呀，我、我沒有的」麥斯帶點驚惶失措的回答道。「因為現在最重要的是修行」

路凡捷的回憶



「哈哈⋯在我未遇到路凡捷之前，並沒有想過會戀愛的，不過當遇上他後，才知道自己第一次愛上了他」茜菲感觸地繼續說：「⋯路凡捷，是一位寶物獵人來的，他不斷找尋世界上的各種寶物和不可思議的遺跡。令原本為了考古學研究而到世界各地旅行，變成了他生活的一部份。」

「茜菲小姐是在哪裡遇到他的？」



「我從小就已經在宮廷御用的雜技團中長大，每天的生活就是不停的練習，朋友又認識不到，外面的世界就更加看不到了⋯」茜菲一邊回想起自己的過去，一邊告訴麥斯。「遇到那個人後，令我改變了很多，有關旅行的事、遺跡的事，總之一聽到有關那人說起其非常自由的夢想就會很歡喜的了。」

她繼續說：「跟著自己終於都察覺到，自己是被那人在說話時，眼睛有如少年般光輝所迷住了⋯⋯之後我們就盟世要結婚了⋯然而突然間，我收不到那人寄來的信紙，原來⋯⋯他已經死了⋯」



「⋯對不起，讓你回憶起令人難受的回憶」

「不是的，我也是一樣說起了這些說話⋯真失禮」

麥斯就應承茜菲一定會安全護送到她想去的地方後，奧法就插入他倆的







談話中，提意繼續前往到神殿去。

他們先進入空中回廊處，沿著一條小路來到一處牆上有小洞的盡頭。奧法細看那小洞，好像可以將手伸進去似的；正當奧法和麥斯推讓對方將手伸進去的時候，茜菲便決定由她試試看。那果然是一個機關，在奧法身旁的石門隨即打開，跟著他們便由這唯一的通道繼續前進。那通道又是沒有分叉路的，只要有路的話便可前行，其後從另一個洞走出來，並於生長在牆上的籐枝爬往上層，然後再從那裡的一個洞內掉下去。

洞內有數個石像，其中一個於下方有一個人面像的石像與奧法他們說話，它需要奧法回答其謎語才能為他開出新路。然而謎面卻有點困難，奧法他們也猜不到答案，於是他們唯有到其他地方找尋去路。

在途中，布魯加兄弟突然出現於奧法面前，原來他們知道這地方是藏寶地方，為了獨佔寶藏，布魯加就打算趁著這個機會對付奧法。他拿起一大堆炸彈擲向奧法處，幸好奧法身手敏捷避過炸彈，與及能追捕到躲在一角的他們。就是這樣，奧法便一手捉起布魯加，然後將它掉走了。至於其弟杜斯，奧法亦有把他捉起，但他在被掉走之前告訴了石像的謎底，那就是「鏡」，說罷就被奧法「送」他到其兄處。之後，奧法將答案告知石像，那裡就掉落了一塊巨石，並真的開啟了一條路讓他們前進，於是他們就立刻跳到下層。

勇敢的麥斯



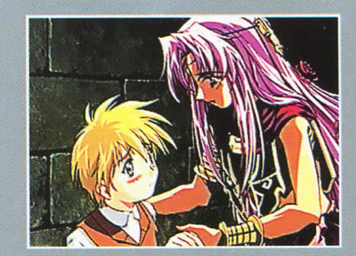
下層的路也是只管一直行便可，但是在途中將會有妖怪出現，他們便要為此而展開戰鬥。這次妖怪的數目眾多，單以類似蚊子的妖怪已滿佈空中，另外又有兩隻會滾地的妖怪，異常「熱鬧」。幸好那裡有數處攻擊系輔助道具，使用一次也能殺掉多隻在空中的妖怪。這次的戰鬥基本上沒有多大困難，只是很多時會被妖怪圍攻，在應付牠們時可能會頗為麻煩。



之後他們進入了一個洞內，當中將佈滿陷阱，於是奧法便決定與麥斯及茜菲暫時分別，獨自前進。這些陷阱有鋒利的刀片和有刺的滾石等，一不小心就會很容易受傷，他要從那裡行上四至五層才能再次與麥斯他們會合。其後他們從瀑布內進入到另一條通道內，奧法因為覺得那裡有異樣，便叫麥斯和茜菲暫時到某處躲避，而他則去查看發生何事。



原來在前方有一隻很巨型的妖怪，牠將會在一開始進入戰鬥就會作出火焰攻擊，奧法一定要在那時防禦。要對付這妖怪說難不難、易不易，牠會有如「盲牛」般不斷地衝向奧法處，即使奧法有沒有作出防禦也好，他也會不減能源地被撞退一段路；若奧法沒有成功攻擊到牠從而令自己能向前移動，當被牠撞到十次的話便會GAME OVER。另外，這妖怪會間中使出之前的火焰攻擊，奧法需要使用防禦。至於攻擊方法，可於進行防禦後，或是在他每次準備攻擊之前，若立刻利用降魔之劍來作近接系攻擊便會最為有效。而在戰鬥完結後，奧法將能夠習得魔法「太陽之尖塔」。





由於麥斯見奧法經常也帶領著他們前進，於是便打算這次改為由他帶路。他們在連前面也差點看不清楚的路上前行，估不到原來那裡設置了陷阱，幸得到茜菲相救，否則麥斯一定會變成箭下亡魂！就在得到麥斯的帶領下，他們終於也來到佳亞的墓廊處，估不到古莉奧竟然在那裡出現，她前來責怪奧法與麥斯在遇船難後掉下她不理後，就氣憤地離開了。

奧法的秘密

奧法將能夠於未與茜菲前往位於佳亞的墓廊的另一條通往墓廟之監獄時，與她到墓廊內位於斜路旁的房間內看看。那裡收藏了各式各樣的秘密，有收聽配演茜菲的聲優「佐久間里」的插曲、觀看兩位只於遊戲以外的作品《魔法士奧法 無謀編》出現的角色之動畫片段、本作的隱藏3D CG片段，與及取得奧法的特別道具「降魔之劍(赤)」！它們也只會於進行茜菲編才能出現，所以一定不能錯過。





至於取得這些秘密的方法很容易，只要進入那房間內並到最底的地方，那裡的牆會有多個類似門的凹位，只要於那處按○掣便能開啟。至於要取得「降魔之劍(赤)」，就要到房間內的一處掛有畫上一顆紫色寶珠的畫上，順序輸入「△△××□○□○×○」，便可入內取劍。

一人的旅程



在古莉奧離開後，奧法、麥斯和茜菲從斜路走往上層，並通過吊橋直入那裡的房間中，為往後的行程進行商討，不過茜菲就向他們作出了一個決定。

「這個…我想在這裡開始由自己一人前往到神殿」

麥斯聽後的反應很大，他立刻向茜菲說：「嘎！可是…茜菲小姐不是說過一個人會很危險的嗎？」

「不是的，只要來到這裡的話就已經沒問題的了。其實那神殿就是位於這建築物的地下，所以不想再為此帶給各位麻煩了…」





「那，我們那方面可是沒有問題的…但說起來，報酬那方面怎樣呢？」

「師傅！」麥斯認為奧法太斤斤計較報酬實在有點失禮，所以不禁想阻止他說。

「那個，真的非常抱歉。無奈遇上了船難，所以我一定會在離開這個島後才能給你。」

「我在這個時候，都不能給你帳單。唉，都沒辦法了。」

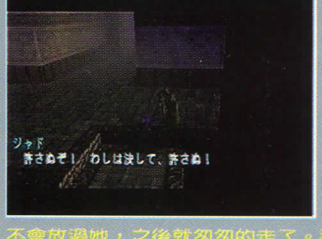
「師傅！唉，真沒情…」

「這可是賺來給你們的伙食費來的！如果不是這樣你們便要吃穀種了！」奧法憤怒地回答麥斯。

於是茜菲謝過他們後，便離開了他們到上一層休息的地方了。經過與積艾斯、茜菲和瑪談話後，他們都各自返回佳亞的墓廊；當奧法與古莉奧談話時，她仍繼續生氣著，還沒理會他便離開了，於是他就跟著她來到墓廊處。

茜菲的安全





她與其愛貓一起，氣憤地喊著：「哼！這算是什麼啊！」

「什、什麼啊！」

「可能，如果只有麥斯在的話，奧法你一定會迷戀女色的！…即使有一點形象和美麗也會接受的」

「嘿嘿，你妒忌嗎？」

「！不、不要說這些傻事了！誰會…」

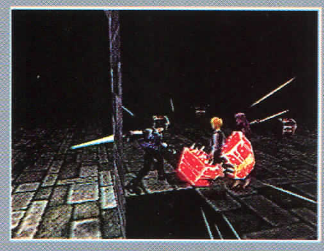
就在此時，古莉奧發現愛貓力奇像看到什麼似的突然出現異樣，令她的說話也終斷了。

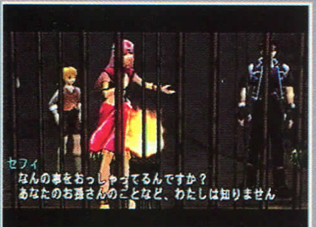
古莉奧和奧法都看著力奇走向牆處，將躲在那裡的婆婆扯出來。那婆婆沒有理會古莉奧的問題，一見到他們就問是否那女人的同伴，並說一定不會放過她，之後就匆匆的走了。這婆婆的說話真的令人摸不著頭腦，特別是她所說的「那女人」，難度是指菲茜？不過他們並沒有深究她所說的話，之後他就到下層。

雖說奧法對菲茜非常現實，然而剛才聽到那婆婆說的奇怪說話後，心裡頓時感到有點不安，於是他就上前找她。

「…唉呀，那個呢，我並不是指怕你不守信用，但若我受到你的委託後，不能令你好好的離開這島的話，總會讓我感到擔心的。」

「我一定會在離開這島後給你那報酬的…」茜菲好像不太想奧法與她同行，便以承諾給他報酬來作拒絕。





這時麥斯來到他倆處。

「那即是不行嗎。我們一起乘上同一艘船，然後因沈船意外而一起飄流到這島上，都可以說是緣份吧！」奧法嘗試用另一種方向讓他與茜菲一起。「為了你平安無事地離開這島，我不能掉下你一人行動。」

「師傅？」麥斯聽到奧法竟然會說這樣的說話，感到非常意外。

「又要你們與我一起行動了。」茜菲應承讓奧法一起後，就向在旁的麥斯道：「麥斯生生，奧法先生又會成為我的同伴了。」

「真的嗎？好呀！茜菲小姐，又可以一起了！真是的，師傅你早應該率直點嘛！」

「蠢材！不要那麼單純地傻笑啊！」

「真的衷心地多謝你們兩位！」茜菲面向著即將出發的地方，繼續向他們說。「神殿的入口，就在前方的地下通道處。來，我們去吧！」

於是他們就進入那通道，當中發現那裡有一些類似寶箱的物體，然而那是妖怪來的，若走近的話它可是會開口作攻擊，所以要小心。跟著他直入房間後，就發現那裡的地板是有機關的，地板分開了兩邊，而他們亦掉進陷阱裡。

當奧法他們醒來後，發現自己身處於一個監牢內。其後奧法剛才遇到的那個婆婆出現於他們面前，她以為奧法他們捉走其孫女喬艾烈，所以就困住他們並要求放走其孫女。不過茜菲她們根本連喬艾烈是誰也不知道，當然放不到她吧！那婆婆不理會茜菲的解釋，並打算用其他方法向她們迫供，跟著就離開了監牢了。

逃離監牢





奧法他們被困在監牢內，什麼也做不到，為此，麥斯便在其中四周查看，嘗試有否其他路可讓他們逃走。幸好，讓他看到監牢內其中一個火炬有點異樣，它與別的火炬不同，好像被某處的風吹歪了似的；於是它就在火炬旁、有裂縫的地板處跳動，終於找到了通風口，還掉落至下一層。由於現在只有這通風口才可逃離監牢，所以奧法與茜菲也從那裡跳往下一層，再想別法到神殿了。



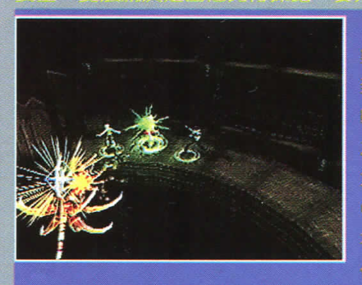
要在這一層中找到出口，是需要按下多個位於地板上的按鈕才可，由於通往每個按鈕的路都只有一條，所以都不難找出全部按鈕的。將全部按鈕也按下後，那裡會有一塊八角形的地板凹陷，只要到那地板上跳躍數次，它就會掉落到下一層了。

看來他們已逃離了監牢的範圍了，因為再下一層的環境就像佳亞的墓廊般。為了要盡快到神殿，奧法他們便得趕快找到出口。沿著這層的通路前行，麥斯又發現到放在牆上的火炬有異樣，就是與之前般有如被風吹歪了。接著便於火炬附近沒有被沙蓋著的地板處，推動那裡的牆，便發現出口就在那處！就是這漾，他們就沿著前方的路走至盡頭，並再跳動地板往下層繼續前進了。





他們行至一條迴旋樓梯處，發現那婆婆正在下樓梯，同時亦見到古莉奧跟隨著她。當奧法知道後，便叫古莉奧不要跟著那婆婆，可是她並沒有理會奧法的說話，照樣跟著婆婆前行。奧法沒她辦法下唯有跟著古莉奧。當沿樓梯走至下層時，地面上突然有一對巨大的石手拍過來，為了各人的安全，奧法就決定由他先行探路，麥斯和茜菲就跟隨著他行。



當奧法前行途中，他將會遇到數隻妖怪，幸好麥斯和茜菲及時來到，於是就一同與妖怪作戰。這次戰鬥的妖怪共有兩種，牠們也曾於之前的戰鬥中出現過，其中一種是食人花，而另一種則是在雪地時空中出現過類似手型的妖怪。雖然這次的食人花不懂放出食人花種子，但卻會放出毒氣，所以千萬要小心。另外還要小心手型的妖怪，因為他們會捉著己方上天空作攻擊。由於有三人一同作戰的關係，這次的戰鬥很容易便能取得勝利。

滿佈危機的迷宮



戰勝後，奧法也繼續前進。但不久又會再次遇上妖怪們，因此戰鬥又隨即展開。這次的妖怪數目比上次多，當中將會有四隻手型妖怪，所以都頗難應付，而在戰場上出現的回復系道具可謂十分有用。



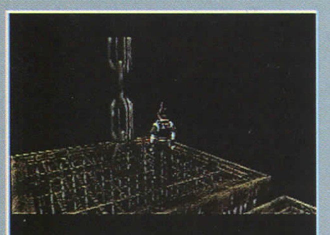
他們終於也落到迴旋樓梯的最底層，由於那裡只有一個地洞，所以他們便跳進其中，追隨古莉奧與婆婆的行蹤了。地洞下原來是一個地下迷宮，那裡充滿陷阱，因此奧法又提要先由他探路。他首先越過在天花板搖動著的斧頭，然後再經過從天花板掉下來的針板，當進入通道盡頭的房間內，便會找到一個能開啟房門的按鈕。從房門再繼續進入通道，還有一連串的陷阱需要應付，由於沒有分叉路，所以可放心向前路走。



當他又再走到一間房內，發現有妖怪出現，於是他需要對付牠們方能前進。這次要應付的妖怪又是有兩種，一種是會放毒的食人花，一種是會飛天的蚊子。由於奧法與牠們同於一間房內，所以這次可作近接系攻擊，只要用「降魔之劍(赤)」攻擊食人花，便能一次過將它殺掉，非常容易應付。因此即使這次只有奧法應戰，但也能不消一會將敵人全滅。

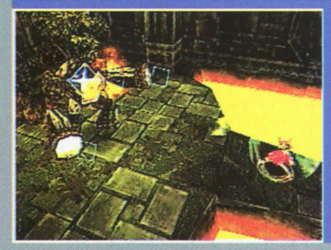


這房中已經是盡頭，地板只有一個大洞，於是奧法就從這裡跳往下層。下層是一個放有多個籠子的地方，每一間房子也會有一個籠子，其中一間還放有六個之多。起初奧法也不知道這些籠子有何作用，及後當他進入另一間房間，再次遇見麥斯和西菲後，才知道它們是有機關。於是奧法便到有石像籠子內的房間內，推開石像令籠子上昇，從而再到有六個籠子的房間處，跳上右手方最入面的籠子令其下降。那麼其中一間房的籠子便會隨即上昇，通往下層的樓梯便會出現，而奧法他們亦從這樓梯到下層。



下層雖然並不需要開啟機關，但卻滿佈陷阱；那裡將會有很多會放出飛箭的石像，一不小心的話就會被箭刺中。當奧法在這層的通道中走動時，突然聽到一位少女的悲鳴聲，而跟隨著奧法而行的西菲亦同樣聽到這悲鳴，她二話不說的向著那聲音的方向跑去。原來那裡正有妖怪騷擾著一位少女，西菲為了救她便獨自與妖怪而戰了。





這次要對付的妖怪是一隻巨大的岩石人，和兩隻蚊型的妖怪，所以不難應付。特別是那岩石人，雖然牠會用雙手阻擋著其要害，但只要能擊中的話，便能很快將之收拾。此外戰場上又有攻擊系補助道具，因此很快便能消滅所有妖怪。

不治之症



「難度你就是那婆婆的孫女？」

西菲看著面前的少女，不禁令她猜測那少女就是婆婆所說的喬艾烈。而那少女聽到西菲這樣說後，令她感到有點驚奇。

「你認識…老婆婆的嗎？」少女回答。

「那麼，那位婆婆就是說那女孩的事嗎？」麥斯向各人問道。

「叫我蘭可以的了」

奧法得知這少女叫做蘭後，知道她並非婆婆所說的喬艾烈，就感到疑惑。



「那喬艾烈又是誰呢？」

「她是一位有如惡魔的人…她曾經利用我，進行了什麼實驗。」蘭解答了奧法的疑問。

「實驗？」



「然而卻失敗了…這亦令我患了比普通人成長速度快幾倍的病」

麥斯聽後感到不明白，於是就追問蘭道：「雖說年齡過得較別人快，但還那麼年輕的？」

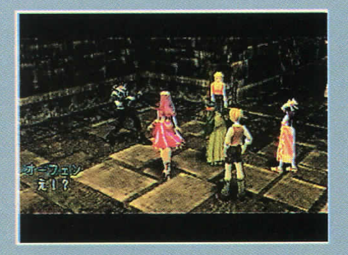
「我其實只有十歲」

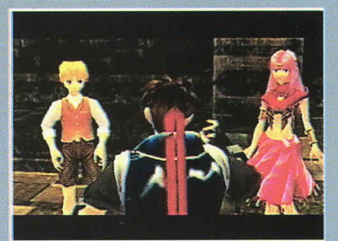
「十歲！？」

「呼~真的不像十歲哩。發育得很好啊！」

麥斯和奧法知道蘭只有十歲時，都不敢相信。不過奧法卻以色迷迷的角度來看蘭，真是太丟臉了！

跟著蘭繼續說：「我得病後，身體一天一天地長大，所以若再這樣下去的話，我可能將快死亡了。」

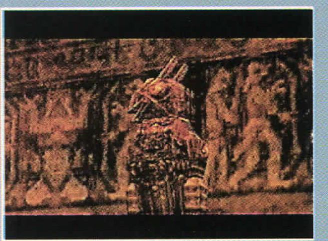




「為何會那麼殘酷的…」西菲忍不住內心的感受說了出來。

「我真的想在臨終之前，見一見莎度老婆婆…」

而就在此時，古莉奧與莎度婆婆來到。蘭與婆婆見面後，都同樣感到驚奇，特別是婆婆，因為她不感相信蘭突然長大了；經過蘭向婆婆解釋後，婆婆擔心得寧可用其生命與蘭交換。其實喬艾烈利用蘭做實驗的目的，是因為她想得到永遠的美麗，現在的實驗失敗了，所以她便決定要利用水晶之卵的力量，使她可以不斷自由穿插在時空中，不會受歲月流逝而日漸衰老。雖然婆婆不知道水晶之卵有什麼強大的威力，但她相信若能得到它就能救回蘭。



當西菲聽到婆婆提起水晶之卵，她就告知它現在正於這裡的地下神殿處，並答應婆婆由她們取回來。如此一來，奧法豈不是要為了西菲的安全而同行？！突如其來的工作令他感到很不快樂，但面對著麥斯和西菲，他不得不一起行動。於是他從前方的樓梯而下，進入地下神殿了。

地下神殿就是位於那裡中央的一個塔型建築物內，而水晶之卵就是在

神殿的頂部，他們需要通過三層的樓梯先到達地底，才找路到殿頂。由於樓梯是隱藏的，因此將需要開啟機關才會出現，至於機關就是放於每層四個角落的石像，只要那石像是有頭和能夠移動的，就可將之推到牆邊。若將每層能夠移動的石像推動後，樓梯便會出現。

神秘的神殿







到達地底後，茜菲在一處地底沒有凹陷，但牆壁卻凹陷了的位置，將牆壁推進去從而進入神殿底部。目的是將那裡的一塊石塊推進去，令她們可以在殿外利用它跳往上層。不過要注意當中有很多機關的，只要她一踏進某些地面後，便會有高高的圍牆昇上來將她困住。雖然那裡會有按鈕回復原狀，但她將需要重新再推動石塊。因此茜菲應要趕快的向前行，若遇到有圍牆上昇就立刻跳上其上，便可以將石塊推動並無事離開。

跟著，他們就從剛才推了出來的石塊處往上層，當進入那層的洞內，發現那裡又是有會上昇地面的機關。由於她需要跳到位於上方的洞內，因此這次她需要這些機關的協助，同時也要利用那裡的石塊。她首先將接近入口的石塊，向出口的方向推前；在那裡的地板上昇同時，茜菲就要立刻再將那石塊推向左方，到另一塊位於較上方的石塊前。跟著就將上方的石塊一直向著出口的方向推動，她就能利用那石塊跳往出口，並到達神殿的頂部。

神殿頂部的牆壁都是密封，而且又是用堅硬的黃金製造，奧法他們根本無法入內。於是茜菲唸起咒語，令牆壁的空間扭曲從而能進入其中。正當茜菲想拿走水晶之卵時，那裡的骷髏骨頭上前阻止她，於是戰鬥又即將開始。



那些骷髏骨頭是不死的，不論奧法如何攻擊它，它們也會復活。因此應將目標轉移攻擊位於牆上的半身像，只要將之打敗後，骷髏骨頭也會隨即死亡，而戰鬥亦會完結，奧法亦同時習得「原始之靜寂」這魔法。



「奧法先生…真的不知…怎樣向你說多謝…」茜菲得到奧法的幫助而得到水晶之卵，心中感到萬分歡喜。

「唔？為何要你說多謝？」

「呀！那是…」

「茜菲，你是為了取得你戀人的遺物，而來到這個島上吧？」奧法開始對茜菲作出懷疑，他繼續說：「這究竟是什麼一回事？你究竟還隱瞞了我們什麼？」

「……」茜菲不作一聲。

正在麥斯請求茜菲將事情告知時，奧法因為突然受到某處的攻擊，而將水晶之卵掉在地上。此時，有人拿起了水晶之卵……

破碎了的卵



「這傢伙！？」

「咦，首次見面呢？黑魔術士先生」原來向奧法他們作出攻擊的人，就是要得到水晶之卵力量的喬艾烈。

「莎度所說的喬艾烈…就是這個人嗎？」麥斯感到懷疑的問。

「除了解開了寶物庫的封印，還將這裡的門衛也收拾，真的要多謝你們呢！」喬艾烈拿著水晶之卵，得意洋洋地說。「水晶之卵是能夠令你們返回過去的玩具來的，不想沒命的話就好快點逃了！」

「還給我啊！」茜菲不想將水晶之卵就此落在喬艾烈手上，便飛身撲過去。

「茜菲，讓我來！」



奧法走到茜菲前，一連使出了「琥珀之盾」和「大空之壁」兩種魔法。於是，水晶之卵就從喬艾烈手上掉了在地上，並破爛成多塊碎片。喬艾烈見它已經沒有利用價值，就憤怒地逃去。茜菲凝著面前紛碎了的水晶之卵，於是奧法又再次問起她所隱瞞著的事，茜菲終於說出其得知這島上擁有一種神奇的力量，就是能令死者復活，而她前來這島的原因亦由於此。既然水晶之卵已經破碎，他們便返回佳亞之塔。



在吊橋上，茜菲突然停下來，她心感慚愧地向奧法和麥斯說：「奧法先生說得很對…我為了來這裡，而學得不少戰鬥技巧。然而，我沒信心單憑自己的力量來到卡柯斯島的最入之處，所以我…把你們…我為了達成目的，而利用了你們。」

「利用？茜菲小姐，為何會…？」麥斯雖然知道茜菲想有多點人與她同行，可是卻不知道為何會選上他們。

「我在船上，我看到奧法先生頸鏈上的紋章，一定是黑魔術士的最高層、出身自牙之塔，所以就打算利用這能力了」

「我很想聽你的真正目的哩！」



「我對死在這大地上的路凡捷不能忘記，不論何時…何地也…」茜菲回答奧法的質問繼續說：「一日復一日，我也是一邊以看著路凡捷的信，一邊流淚地渡日…以前我不是曾提起過路凡捷是寶物獵人吧。他就是為了找尋沉睡在這卡柯斯島的傳說秘寶『水晶之卵』而來到這裡。在他最後一封信紙上有寫著…『水晶之卵是有起死回生的能力』」

奧法聽到茜菲這說話後感到十分荒謬，而茜菲其實也認為這樣做是不對，可是為了戀人復活，她不能放過這唯一的機會；即使是不能復活也好，也想看他一面。她說罷就傷心的離去。GP

To be Continued…

























By女性擁護者隨風

DC

生產商：	NEC INTERCHANNEL
售價：	6800日圓
容量：	GD-COM×2
記憶：	14 BLOCKS
發售日：	發售中
DC/AVG	

繼續為了笑容而努力!!

上期為大家介紹過此作的玩法及三位女孩子的攻略，不知道大家是否已追得心頭好呢？今期將一次過為大家送上五位女孩子的攻略，希望大家快快能抱得美人歸啦！結婚時別忘了請我這位紅娘喝一杯呀！(笑)



山本 琉璃香(るりか)

琉璃香嘛，是一個很可愛的女孩，在其他女生都一副要死的樣子，她還是頂著開朗的笑臉。別以為她冷血，連愛人死了也照玩不誤，其實她的內心非常脆弱，不小心說錯話的話可是會令琉璃香十分傷心。不過她只是用開心的笑臉開心的臭臉來掩飾，不願意想到他的「離去」…

事件名稱	日期	時間	地點
邀約見面的電話(合コンへの誘いの電話)	4/29前	19:00~22:00	主角的家
見面(合コン)	↓	17:00	居酒屋(まっさゃん)
遇到優(優との出会い)	↓	15:00~18:00	竹林堂
不在的琉璃香(不在のるりか)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
跟優見面(優と会う)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
再次跟優見面(優と再び会う)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
在兼職地點跟琉璃香見面1(るりかとバイト先で会う1)	↓	17:00~20:00	FIRST TEST
探訪若菜(若菜を訪ねて)	↓	17:00~18:00	虹澤車站
若菜與優(若菜と優)	↓	13:00~18:00	竹林堂
跟小女孩見面(少女との出会い)	↓	9:00~16:00	綾崎醫院
請優成為模特兒(優への撮影依頼)	↓	13:00~16:00	清泉女子短期大學
在兼職地點跟琉璃香見面(るりかとバイト先で会う2)	↓	17:00~20:00	FIRST TEST
盛開的櫻花(滿開の櫻)	4/29	自動發生	主角的家
交換條件[選「わかった，手伝うよ」]	5/5前	17:00~20:00	FIRST TEST
短大戲劇部1	5/5	13:00~16:00	清泉女子短期大學
短大戲劇部2	5/10	13:00~18:00	清泉女子短期大學
跟主角做對手戲(主人公，相手役になる)	5/15	13:00~18:00	短大戲劇部部室
特訓	5/16	13:00	清泉女子短期大學
呼喚名字(名前で呼び合う)	5/19	13:00~18:00	短大戲劇部部室
閱讀劇本(本讀み)	5/22	13:00~18:00	短大戲劇部部室
在街上(街にて)	5/28	9:00~16:00	街角(短大對面)
昨日的事(昨日のこと)	5/29	13:00~18:00	短大講堂
練習	5/30	13:00~18:00	短大戲劇部部室
一個人在長跑(一人でマラソン)	6/2	13:00~18:00	街角(短大對面)
短大的學祭(短大の學祭)	6/5	9:00~12:00	清泉女子短期大學
攝影旅行的邀約(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	主角的家
寫真	6/11	13:00~18:00	短大講堂
華麗的攝影(派手な撮影)	6/17	9:00	短大講堂
大學祭準備中	6/19	9:00~16:00	天河大學
大學祭的邀約(大學祭の誘い)	5/20	19:00~22:00	主角的家
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
瞳(ひとみ)讓出主角的位置(ひとみ降板)	6/25後	13:00~18:00	短大講堂
主演(主役)	↓	13:00~18:00	短大講堂
二人的柔軟(二人で柔軟)	↓	13:00~18:00	短大講堂
練習風景 1	↓	13:00~18:00	短大戲劇部部室
練習風景 2	↓	13:00~18:00	短大構內
製作衣服(衣装づくり)	↓	13:00~18:00	短大戲劇部部室
芝居的邀約(芝居の誘い)	↓	9:00~17:00	清泉女子短期大學
優	↓	17:00	FRIST TEST
送琉璃香回家(送り)	↓	19:00	清泉女子短期大學
舞台左側的錯誤(上手の嘘)	↓	13:00~16:00	講堂
誤解	↓	9:00	高級公寓(マンションン)(虹澤車站右邊)
哥哥(兄)	↓	13:00~16:00	天河大學
開始戲劇表演的原因(演劇を始めだ理由)	↓	17:00	高級公寓
練習	↓	19:00	講堂
HAPPY ENDING	↓	9:00	講堂

找回良心的學長一

哼，學長那個傢伙真是的，現在才告訴我大學祭要用相片，現在連模特兒人選都沒有，又怎能拍出好照片？不過學長總算還有一點點良知，願意介紹幾位女孩給我認識，不然一定會揍死他！到達後認識了兩位女孩一山本琉璃香及綾崎若菜，我還為全體人員拍了一張照片留念呢！



尋找琉璃香一

過了一段時間後，我到琉璃香就讀的大學找她，想把上次拍下的照片還給她。但是當我到戲劇學會找她時卻找不到，向附近的女生詢問原來她去了「FIRST TEST」做兼職，於是我便到那裡去。見到她後我除了把照片交給她之外，還要求她成為我的模特兒，想不到她會爽快地答應，還立即定下拍照的日期呢！





職業特「攻」隊

櫻花美人—



拍照的時候琉璃香問我該怎麼辦，我請她做回平時的自己便可以。在櫻花下遊玩的她十分可愛，天真的笑容、清脆的笑聲不斷出現，而我也不斷按著快門，想要把這一刻永遠留著。當把照片晒好後，我拿去給琉璃香，並要求她再次成為我的模特兒，繼續為她拍照，最後她答應了我的要求，但條件是遲些我要到戲劇學會幫忙。

苦力？—



上次答應了琉璃香說會幫助她，因此我今天便到短大去，看看有沒有什麼事我可以幫得上忙。到戲劇部後看到大家忙碌地製作著大道具，於是我也加入與她們一起製作。想不到製作大道具要這麼費時，製作完畢後還要把它們搬到舞台去，真的十分累人！不過看到琉璃香好像做得很高興的樣子，我也要打起精神來！閒談之間聊到彼此的興趣，覺得其實攝影跟演戲其他挺相似，感覺上像跟琉璃香有了共同的秘密，太好了！

我也要演？！—



製作大道具的工作終於告一段落，因此今天大家便休息一下，到餐店去喝點東西、聊聊天，想不到竟然全部團員都來了，真有點擔心坐不下呢！在閒聊之間琉璃香這小傢伙又再度陷害我，她竟然要我參與戲劇的演出，可是我什麼經驗都沒有，又怎能把角色演好呢？可是面對整個戲劇部的團員，我又拒絕不了，琉璃香，你給我記住！拒絕不了的結果就是每天面對琉璃香的特訓，不論是體力方面還是演戲方面我都需要惡補，唉，命運真愛作弄人…

他是誰？—



今天經過街角的時候看到琉璃香跟一名男子親密地談笑著，我有點不太快樂的感覺，於是我第二天遇到她的時候，便詢問她昨天的人是誰。怎料她竟然不肯告訴我，還說與我無關，難不成那個人是她的男朋友？接下來的日子我再沒有提起此事，只是努力地練習，不過我始終是初學者，連劇本都記不好呢！

舞台上的琉璃香—



一直以來為了戲劇部方面的事而忙得分身不下，差一點忘了我的最終目的—拍照，幸好最近攝影部舉行攝影旅行才記起有這回事。起初本想邀琉璃香參加攝影旅行，但一想到她忙於戲劇的事便打消了這個念頭，幸好她邀請我去觀看她演出的戲劇，並答應讓我在她表演時拍照，這樣子我終於拍到好照片！到了大學祭時，琉璃香對這張照片很滿意，而上次在街角看到的朋友也來了，並過來跟我打招呼，原來他是琉璃香的哥哥紅一，得知後我好像有種鬆一口氣的感覺，為什麼呢？



琉璃香成為主角—



今次演出的戲劇本來男主角是我，而女主角是一位名叫瞳的女生，可是在離公演這麼接近的時候，瞳現在才說要退出，該怎麼辦呢？眾人都十分擔心，不過現在最重要的是選出新的女主角，現在最適合的人選是琉璃香及美緒，但美緒一直是負責監督，因此女主角的位置落在琉璃香身上是必然的。可是琉璃香卻對自己沒甚信心，一直說自己的演技不好，於是我便向她說最重要的是喜歡戲劇的心情。琉璃香聽到我這樣說後，打起精神努力練習，而我亦努力地配合她—因為誰都希望今次的演出能成功呀！

我害了她嗎？—



最近我跟琉璃香相處得很好，不但常常一起練習，有時又相約去看話劇，晚上我更會主動送她回家，但這種關係卻被我不小心破壞了，但這真的是我的錯嗎？事源那天我們排練的時候，我心血來潮拿出相機把排練過程拍下來，可是琉璃香卻大發雷霆，問我為什麼把練習拍下來。其實我只是想在公演時讓觀眾看看我們排練時的情況，可是琉璃香卻說排練跟演出時是兩回事，因為演出時是扮演別人。「可是不論怎樣，琉璃香還是琉璃香呀，根本不會有什麼改變。」這句話竟然令她再也不來排練…

琉璃香悲傷的往事—



琉璃香一直沒有去排練，因此我便到她家裡找她，怎料她竟然連見也不願見我，結果由紅一出來請我回去，紅一說我令琉璃香哭了。過了不久之後紅一竟然親自到大學找我，原來某天晚上他回家後發現琉璃香在偷偷哭泣，於是詢問有關事情。我告訴他在排練時發生了一點爭執，我認為演戲和拍照應該是一樣的。可是卻被紅一反問我是否知道琉璃香演戲的目的，現在我才發現，我對琉璃香的過去根本一無所知…

演戲時有另一片天空—



為了得知琉璃香演戲的目的，我再次到她家去找她，今次由於她被紅一強押出來，我終於見到她。她邊哭邊向我敘述她的往事「以前我有一個很要好的朋友，他對我來說是一個很重要的人，可是他卻離開了我，永永遠遠的，我覺得很痛苦…但是當我在演戲時，我把自己代入角色中，扮演著完全不同的自己，這令我忘卻了自己…也忘記他已經不存在的事實…」

我跟妳的一齣戲—



既然知道了琉璃香悲傷的理由，那麼我必需擔起安慰她的角色，因為我已經不能沒有她了。終於看到她帶著淚痕的臉露出笑容，我鼓勵她繼續練習，也陪她一起練習，因為離公演日期已經沒多少日子了。到了公演的日子，我在戲尾一幕擁抱著她的場面，更改了一句對白「我會陪在你的身邊的…」這不只是男主角對女主角的感情，亦是我對琉璃香的感情。結果，這是一場最成功的表演；琉璃香亦接受了我的感情—相信這是最完美的結局吧？



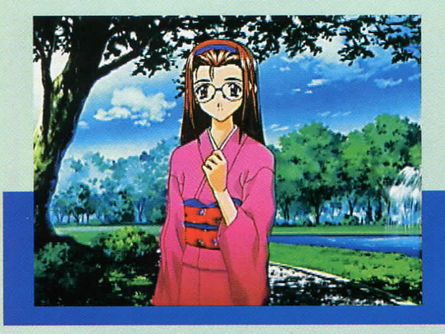
從此以後—



琉璃香雙手抱著信紙表示，她終於可以放下以前的一切，是我帶給她信心的。看著她快樂地跑出去謝幕，我輕輕撫摸著嘴唇，剛剛琉璃香的唇的感覺還留著。那一幕，並不是戲中的劇情，而是存在於現實中的、我的她兩個的故事，啊！我們的故事現在就要開始呢…

小評語

琉璃香真的很可愛，我很喜歡她的小虎牙呢！（笑）她也是另一個麻醉自己的角色，只不過是以演戲來麻醉自己，看上去雖然有點懦弱，但是試問誰又沒有過想逃避的時候？而且這樣子更讓人覺得她需要保護，更想解開她的心結，因為淚水不適合她嘛！女孩子，還是笑的時候最美呢…



保田 美由紀

美由紀由上集便已經開始畫畫，而且更是因為受到上集男主角的鼓勵，才毅然不顧家人的反對入讀美術大學。為了追尋自己理想的美由紀閃耀極了，男主角亦是因為看到她作畫的神情而被深深吸引。可是，美由紀還是不能忘記上集的男主角，畢竟這麼多年的感情，不是說忘便能忘記，到底如何才能解開她心中的結？

事件名稱	日期	時間	地點
見面1(出会い1)	4/28前	13:00~16:00	虹澤公園
見面2(出会い2)	↓	13:00~16:00	虹澤公園
PART TIME留言(バイト掲示)	↓	17:00~18:00	大學的「學生部」
美由紀與千惠(美由紀と千惠)	↓	17:00	KITCHEN24(キッチン24)
有關千惠的情報(千惠について情報)	↓	17:00	KITCHEN24
委託成為模特兒1](モデル依頼1回目)	↓	13:00~16:00	東西百貨店
見面1[明日香事件](出会い1)	↓	13:00~18:00	高野書店
委託成為模特兒2(モデル依頼2回目)	↓	13:00~16:00	高野店書
委託成為模特兒3(モデル依頼3回目)	↓	13:00~16:00	電影院(テアトル・リユミアール)
委託千惠[選「嫌いです」](千惠への依頼)	↓	17:00	KITCHEN24
決定攝影日期(撮影日決定)	↓	17:00	KITCHEN24
在櫻之公園拍攝(櫻の公園での撮影)	4/28	自動發生	主角的家
第二次攝影委託(二度目撮影依頼)	5/21前	17:00	KITCHEN24
對千惠解釋(千惠への弁明)	↓	17:00	KITCHEN24
解決了的誤會1(解かれた誤解1)	↓	自動發生	主角的家
解決了的誤會2(解かれた誤解2)	↓	17:00	KITCHEN24
跟美紀由聊天(美由紀からの相談)	↓	13:00~16:00	天河大學
美由紀的委託(美由紀依からの頼)	↓	13:00~16:00	東西百貨店
美由紀及她的學生(美由紀と真理と)	5/21	14:00	ESSEN(エッセン)
答應成為模特兒(モデル承諾)	5/28前	19:00~22:00	虹澤公園
服飾的攝影(田物姿での撮影)	5/28	12:00	虹澤公園
攝影旅行的委託(撮影旅行依頼)	6/4前	19:00~22:00	虹澤公園
美由紀的邀約(美由紀からの誘い)	↓	19:00~22:00	主角的家
發怒的美由紀(怒りに美由紀)	6/4	12:00	虹澤公園
跟真理對話(真理との對話)	6/10前	9:00~18:00	東西百貨店
感謝美由紀(謝る美由紀)	↓	整天	主角的家
攝影旅行的邀約(撮影旅行の誘い)	6/10	198:00~22:00	主角的家
攝影旅行(撮影旅行)	6/17	9:00	虹澤車站
大學祭準備中	6/24	9:00	天河大學
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
晚上的山丘1(夜の丘にて1)	6/26	19:00	虹澤車站
晚上的山丘2(夜の丘にて2)	6/27	19:00	虹澤車站
晚上的山丘3(夜の丘にて3)	6/28	19:00	虹澤車站
委託成為模特兒(モデル依頼)	6/29	全日	主角的家
晚上的山丘4(夜の丘にて4)	6/30	19:00	虹澤車站
晚上的山丘5(夜の丘にて5)	7/1	19:00	虹澤車站
到遊樂場去(遊園地にて)	7/2	9:00	虹澤車站
雨夜的約會(雨の夜のティナー)	7/4	19:00	虹澤車站
晚上的山丘6(夜の丘にて6)	7/5	19:00	虹澤車站
今天的約會取消(当日キャンセル)	7/6	9:00~16:00	高野書店
主角的強制邀約(主人公の強引な誘い)	7/7	9:00~16:00	街角(短大對面的那個)
晚上的山丘7(夜の丘にて7)[選「保田さんを待つ」]	7/8	19:00~22:00	虹澤車站
前輩的勸告(先輩からのアドバイス)	7/9	19:00~22:00	主角的家
晚上的山丘・最後的(夜の丘にて・ファオナル)	7/11	19:00~22:00	虹澤車站
感冒的美由紀1(風邪の美由紀1)	7/13	自動發生	主角的家
思念的畫1(思い出の絵1)	7/15	13:00~16:00	公園
思念的畫2(思い出の絵2)	7/16	13:00~16:00	公園
HAPPY ENDING[選「好きだから」]	7/17	13:00~16:00	公園

被你認真的神情吸引—

今天在公園裡我找到了理想中的模特兒，她在陽光之中輝動著畫筆，那神情多麼的吸引，我簡直想立即為她拍攝照片。好不容易等到她留意到我的存在，我立即請她成為我的模特兒，但卻被拒絕了。猜不到第二天我再次在公園中碰見她，誓不言敗的我再次邀請她成為我的模特兒，當然又再被她拒絕了啦！難道真的沒辦法嗎？



友情力量真偉大—

煩惱著該如何請那女孩成為模特兒的我，在大學裡無意中發現KITCHEN24聘請PART TIME，想想反正現在沒事做便去應徵，想不到竟在那兒碰到她！原來她叫做美由紀，她也在這兒工作，而同時亦認識了千惠。認識了美由紀之後，我三番四次地邀請她成為我的模特兒，但是皆遭到拒絕。在沒辦法之下，我只好拜託千惠說服美由紀，想不到美由紀今次竟然爽快地答應，真的太好了！



被中斷的攝影—

好不容易終於等到攝影的日子，美由紀雖然一面為難的樣子但還是準時到達。由於美由紀畫畫的樣子很吸引人，因此我便請她一邊畫畫一邊讓我拍照，她也願意讓我這樣做。可是在拍攝途中，千惠卻突然有要事而需要離開，而美由紀亦變得不太快樂。既然氣氛已經被破壞，那麼我只好中斷今次的拍攝。



關係的大突破—

由於上次不能成功拍攝，因此我便請美由紀給我再度拍攝，可是她卻不答應。後來千惠找我說美由紀一直很怕男生，希望我不要藉著拍攝的藉口來接近她。原來美由紀誤會我了，我連忙向千惠解釋，最後千惠也了解到我是真的喜歡拍攝。後來我在學校門口遇到美由紀，發現她很苦惱便詢問她發生什麼事。她跟我商量有關她學生的問題，並請我跟她學生一起研究。她的學生叫真理，是一位高中三年生，對將來的路感到很疑惑，我問美由紀何不把她自己的經驗給真理一個參考？一言驚醒夢中人，美由紀快樂地分享她自己的經驗，真理也找到自己的路，太好了！



都是拍照惹的禍—



學校的攝影旅行快將舉行，我邀請美由紀一起去，可是她卻說當天要為真理補習，我請她更改日子，可是她卻顯得很為難。第二天的晚上她來電邀請我星期天到公園中拍攝，但請我不要把她的畫把拍攝下來，可是在我越拍越入神的時候，只顧找最好的角度卻忘了美由紀的要求，令到她十分生氣。後來我在街上碰到真理，她向我提及美由紀最近很沒精神，於是我便將有關旅行及拍照的事告訴她，她為我打氣後便離去。第二天我立即收到美由紀的電話，她已經原諒我了，真感謝真理。

同樣的心情—

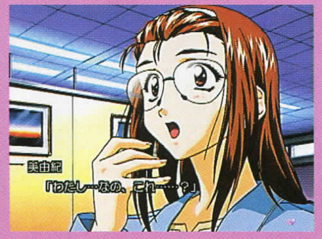


之前她提過自己沒資格畫畫，不過我卻不明白她何出此言。此時前輩來電要我到學校取回夏天所拍的照片，我決定再試一次，邀請美由紀一起去。終於說服她同行，在看到照片後她問我拍攝跟畫畫是一樣的嗎？「只要你抱著喜歡畫畫的心情去繪畫就行了。」我回答說。終於美由紀打起精神，並邀我明天去國見丘去看她的完成品，太好了。

一起去旅行吧！—

不久之後我再次打電話給美由紀邀她去旅行，原來她到真理家去為真理補習，我便打電話給真理。原本美由紀決定拒絕我的邀請，但幸好真理加入做說客，最後以真理也一同去為條件，美由紀終於答應了我。在旅行當天，美由紀跟真理一看到泳池便開心得不得了，並立即嬉水去也！看到笑得如此愉快的美由紀，我的手當然沒有停止過一不停地拍攝，我要把美由紀最美的一面拍下來。後來，她在大學祭中看到此照片時，「這真的是我嗎？如此燦爛的笑容…」我真希望美由紀永遠都能保有這麼美麗的笑容。





痛心的告白—

既然畫已經完成，那我跟美由紀的牽引也斷了嗎？不過我還是致電給她看看她的情況，發現她竟然感冒了。我立即到KITCHEN24找千惠詢問美由紀的地址，千惠決定跟我一同去。幾天後再遇到美由紀，她已經康復了，但樣子卻怪怪的，她請我明天到公園去，說有話要告訴我。原來美由紀是想告訴我有關她以前的男朋友的事，在她初中二年級時，有一位男生跟她一起到美術館，自此她喜歡上繪畫，她…喜歡那個男生。看到美由紀悲傷的樣子，我也不想再多說什麼。



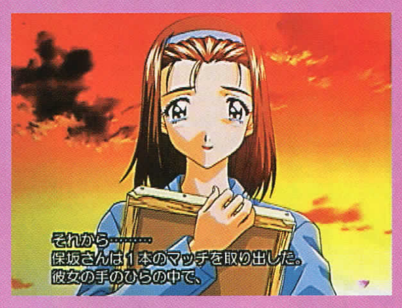
星光下的約會—



在大學祭中我問過美由紀之後有什麼想畫的，她回答說想畫星空，於是我便跟她約定一起到國見丘看星星。一連幾晚我們都到那兒看星，美由紀用心畫畫，我則看書或吃她為我預備的宵夜。看到她用心的神情，我又興起為她拍照的意欲，於是在一天休息的日子，我請她再度成為我的模特兒，她亦爽快地答應了，不過可不能把畫作也拍進去呢！

我能代替他嗎？—

美由紀在公園中等待著我的回答—我對她的感覺是什麼？「我喜歡你」。對！剛開始我的確是因為想為她拍照才接近她，可是現在除了模特兒之外，我更希望她成為我最親密的身邊人。聽到我回答的美由紀逃開了，我決定到金澤去把她追回，在金澤她看到我後，把用對「他」思念的心情所畫的畫給燒掉，這就是她對我的回應嗎？「回去吧！到東京去重新繪畫只屬於我倆的圖畫。」



不願意再畫畫—

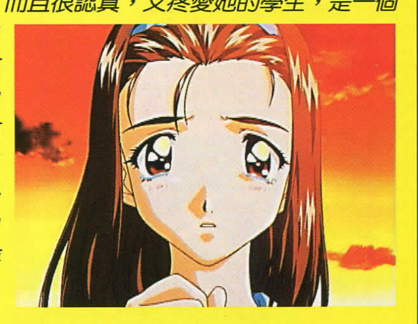
在一個下雨的晚上，我正遲疑要否到國見丘時，美由紀打電話給我，她說今天的下雨不能去，於是我便邀她去吃晚飯。我們話題不斷，渡過了一個愉快的晚上，到最後我問她為什麼喜歡畫畫，可是卻令她變得沒有精神，第二天她更致電給我將今天的約會取消，為什麼？！後來我在街上遇到她，對她說明天一定要到國見丘，還會一直等她。但當晚卻下著傾盆大雨，我認為她一定會到來，於是便一直等，可是她一直沒有出現。雨很冷，但我的心更冷，難道美由紀真的…？最後終於等到她的出現，她也淋得整個身子濕透，並請我不要再強迫她拿起畫筆…





小評語

初初實在不太喜歡這個角色，也許不夠靚女吧？不過後來卻又覺得她挺可愛的，而且很認真，又疼愛她的學生，是一個好老師呢！而且又容易心軟，真不枉主角在雨中等待她的到來呢！不過有點可惜的，原來以為她脫下眼鏡之後會美多了，結果只是…算罷，最重要是內在美嘛！





安達妙子

賢妻良母型女孩，以前時常照顧青梅竹馬的主角，而今集則在幼兒園工作，果然是一位喜歡小朋友的好女孩。其實本來妙子亦也一位開朗的女孩，可是青梅竹馬的朋友去世，而且更是親密的男朋友，她的內心自然不好過，笑容也減少了。不過在弟弟或幼兒園的小朋友面前，她還是會出現可愛的笑容。

就是這個笑容一

為了在大學祭展覽出最美麗的相片，我每天都四出找尋適合的模特兒，可是都看不上眼。在車站閒逛時突然看到地上有一個錢包，我便詢問面前的女孩是否跌了錢包，她聽後很慌張地找了一遍，發現真的跌二，於是向我取回。但最意想不到是她第一件事竟然而是看當中的相片是否還在，看到沒事後更把照片抱在胸前，露出安心的笑容，我覺得我一直在找的，就是這個笑容…



能再遇到妳嗎？一

雖然我是找到了心目中的模特兒，可是我連她叫什麼名字也不知道，又該如何去拜託她成為我的模特兒呢？我把這個煩惱告訴前輩，他竟然叫我再去「偶遇」一次！既然是偶遇，又怎可以要遇就遇呢？但奇跡發生了，當我再次到車站的時候又遇到她，我立即把她叫著便請她成為我的模特兒，可是當我提及她的笑容很美麗的時候，她卻很激動地拒絕我並離去，我又失去一次機會了！



事件名稱	日期	時間	地點
見面(出田い)	5/2前	9:00~16:00	虹澤車站
試不試成為模特兒1(モデルしてみなせんか1)	↓	13:00~18:00	大學光畫部
試不試成為模特兒2(モデルしてみなせんか2)	↓	9:00~16:00	虹澤車站
公園中迷途的小孩(犬のおまわるさん)[選「保育園に連れて行こう」]	↓	13:00~16:00	虹澤公園
試不試成為模特兒再1(モデルしてみなせんか再1)	↓	13:00~16:00	仲良幼兒園(なかよし保育園)
試不試成為模特兒再2(モデルしてみなせんか再2)	↓	13:00~16:00	仲良幼兒園
試不試成為模特兒再3(モデルしてみなせんか再3)	↓	9:00~16:00	仲良幼兒園
攝影・在公園(撮影・公園で)	5/2	9:00	虹澤公園
習慣冷漠的神情(なれなれしい顔しないで)	5/3	9:00~16:00	仲良幼兒園
拿著相機的可疑男子(カメラのおこいさゃん)	5/4	9:00~16:00	仲良幼兒園
不要再來(來ないでください)	5/5	9:00~16:00	仲良幼兒園
誘拐不能成功(誘拐未遂)	5/6	9:00~16:00	仲良幼兒園
保育園的兼職1(保育園でのバイト1)	5/15	13:00~18:00	大學學生部
保育園的兼職2(保育園でのバイト2)	5/16	13:00	仲良幼兒園
為了攝影才來(撮影目当てなら來ないで)	5/17	13:00	仲良幼兒園
義工募集1(ボランティア募集1)	5/18	13:00~18:00	大學學生部
見面1[愛美琉事件] (出会い)	519	9:00~16:00	大學病院
義工募集2(ボランティア募集2)	5/19	9:00~16:00	大學病院休息室
真奈美・其之一(真奈美・その1)	5/29	12:00	大學病院休息室
在身上放起來2(身の上ばなし2)	5/30	9:00~15:00	大學病院
已經有喜歡的人！(好きな人がいるの！)	5/31	13:00	仲良幼兒園
買東西(買い物)	6/1	15:00~18:00	SEIYO
愛美琉取材(えみる取材)	6/2	13:00	仲良幼兒園
真奈美・其之二(真奈美・その2)	6/3	9:00~16:00	大學病院休息室
攝影旅行的邀請(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	主角的家
主角取得園長攝影許可(園長の撮影許可をもらう主人公)[選「妙子にポラロイドを渡す」→「モデルに誘ってみる」]	6/11	13:00	仲良幼兒園
攝影最佳時機(シヤツターチャンス)	6/17	13:00	仲良幼兒園
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
前途的話A(進路の話A)	6/26	13:00	仲良幼兒園
若無其事的說話(なにげない言葉)	6/27	13:00	仲良幼兒園
試驗前夕…(試驗前だから…)	6/28	13:00	仲良幼兒園
不能見面！1(会わない！1)	6/29	13:00	仲良幼兒園
不能見面！2(会わない！2)	6/30	9:00~16:00	大學病院
不能見面！3(会わない！3)	7/1	19:00~22:00	主角的家
第二次為小朋友拍攝(たえこおねえさゃんへ)[選「引さ受ける」]	7/2	13:00	仲良幼兒園
真奈美・其之三(真奈美・その3)	7/3	9:00~16:00	大學病院
愛美琉・其之二(えみる・その2)	7/4	13:00	仲良幼兒園
放在這兒(差し入れ)	7/5	19:00~22:00	主角的家
氣氛的整理(氣持さの整理)[選「それでも誘う」]	7/6	13:00	仲良幼兒園
真奈美・其之四(真奈美・その4)	7/7	9:00~16:00	大學病院
進路	7/8	13:00	仲良幼兒園
妙子・真奈美・愛美琉(妙子・真奈美・えみる)	7/9	9:00~16:00	大學病院
義工(ボランティア)	7/10	13:00	仲良幼兒園
妙子所作的料理(妙子の手料理)[選「正直に話す」]	7/13	13:00	仲良幼兒園
說服・不過…(說得・しかし…)	7/14	17:00~18:00	仲良幼兒園
純的調停1(純のとりなし1)	7/15	13:00	仲良幼兒園
純的調停2(純のとりなし2)	7/16	9:00~18:00	天河大學
被動搖(搖れるこころ)	7/20	13:00	虹澤公園
掃墓(墓参り)	7/21	11:00	虹澤公園
告白[選「ありのままの君でいい」]	7/22	13:00	仲良幼兒園
HAPPY ENDING	7/23	自動發生	主角的家

幼兒園的天使一

公園中一直都是小朋友的「集中營」，因為是玩樂的地方嘛！可是今天我卻看到一個小男孩在哭，從樣子來看一定迷路了。於是根據他穿的衣服推斷他是幼兒園的學生，決定把他帶回去，想不到在幼兒園中再次遇到她，還得知她名叫安達妙子，實在太高興了！



沒笑容的照片一

自從知道她在幼兒園做兼職之後，我便常常去找她，邀請她成為我的模特兒，但都遭到拒絕，到我第三次拜託她成為模特兒時，那次迷路的小孩再次出現，妙子看到他後說，為了報答我而願意成為一次模特兒。但到了約定地點後，看到妙子十分緊張，在拍照時雖然我不斷跟她聊天，但她還是沒有笑容，沒辦法，今次攝影只好作罷。



難得到的笑容一

因為上次的攝影失敗，所以我再次到幼兒園去，看看妙子會否願意再讓我多拍一次。到達時剛好看到妙子跟小朋友在玩時露出了愉快的笑容，假如能把這笑容拍下來該多好！妙子看到我後走過來問我有什麼事，看來她還是對我沒甚好感吧！我問她第一次做模特兒有什麼感覺，可是她突然大喊「請你回去吧！老是叫我笑呀笑的，你還真喜歡強迫別人！」



我是可疑男子？—



我是不會放棄的，你有你罵，我還是每天都去找妙子，順便幫小朋友拍拍照。某天妙子忍不住問我到底我來幹嗎？還說警察說順便有個可疑的人，又是帶著相機的，看來我真的很不被信任…之後我再去幼兒園時，真的看到一個可疑男子把小孩捉住，我高聲喝罵他卻沒有用，此時妙子吃驚地跑過來，我吩咐她去找警察，而我則去追趕那男人，最後終於成功制服這可疑的男子，而妙子對我的好感亦上升了不少呢！

妙子的過去—



妙子今天請我到她家去吃飯，在妙子在作飯的時候，我跟她弟弟純聊天，純向我說除了「那個人」之外我是第二個來他家吃飯的人。我追問他「那個人」是不是妙子的戀人，可是純卻要我親自問妙子。在吃飯時我向妙子詢問有關他的戀人的事，怎料她聽後很激動「為什麼？為什麼要再次傷害我？！」接著更把我趕走。後來純追出來說，「那個人」是妙子的戀人，而且已經去世，怪不得她不願提起。

為了妙子？為了孩子？—



最近發生了不少好事，想不到今天在學校又得到了另一個「驚喜」，原來妙子上班的那間幼兒園正在聘請兼職呢！我看到後立即到幼兒園應徵，做了幾日都沒什麼事情發生，但是某天妙子離開一會，剛好又有一位小朋友肚子痛，我不知該怎麼辦於是便抱著那小孩出去找妙子，怎料卻被她大罵。「你來這兒只是為了拍照罷？根本就不是真心喜歡小朋友…」對於妙子這句話我不能反駁，因為我也分不清我是為了什麼而到幼兒園去。

妙子的將來…？—



第二天我再去找妙子，可是卻被她狠狠地打了一個巴掌，她邊哭邊說最討厭我，之後便離去了。後來純前來找我，說妙子整天躲在房間裡哭，並說如果我只是為了拍照，而不是喜歡妙子的話，請我不要再找她。我愛她嗎？是的，我喜歡上她了。純請我下個休日到公園去跟妙子說清楚。見面時彼此都怪怪的，結果妙子請我明天再來，原來她想帶我去「那個人」的墓，並給了我一個回答…

妙子的改觀—



其實我本身也是很喜歡小朋友的，但是自從發生了上次那件事後…不過今天我在學校中得知醫院中請義工，陪一些長期住院的小朋友遊玩，我立即到醫院去報名。想不到在醫院中我竟然遇到妙子，她也是來報名成為義工的，她看到我十分驚訝，並向我道歉，她以前誤會了我，現在知道我是真的喜歡小孩，不是為了拍照才去幼兒園。就這樣我們二人終於和解，而且她對我的好感度又好像升了一點，實在太好喇！後來我跟她常常在醫院上陪小朋友，感覺很好，但妙子遇到一位名為真奈美的女孩後卻怪怪的，她只肯說真奈美跟她是一樣的，不過是什麼東西一樣呢？

我會代你照顧她！—



妙子默默地把花放在墓前，本來悲傷的面被笑容取代，她微笑著跟「他」告別，因為她已經找到了「笑容」。在車站時她向我拿了一張她的照片，並把「他」的照片換下來，這就是她給我的答案吧？接下來就該由我來…不久後我到幼兒園找她，原來她今天放假，我便到她家去，因為我要告訴她我的答覆！「我喜歡妳…」當妙子聽到這個回答後，再次流下了淚水，但那是喜悅的淚水呢！

妙子的剖白—



某天幼兒園的工作完結，妙子把我留著說想跟我聊聊天，於是我便留下等她。在等她，候我想現在的妙子已經把我當是朋友，試試再提出模特兒的邀請吧？但她因為有喜歡的人，所以不願讓我拍照。「戀人嗎？」她點點頭，「那就沒辦法了。」雖然不能為妙子拍照，但我還是繼續到幼兒園，看到小朋友玩得這麼快樂，決定請園長讓我為小孩們拍照，亦得到答應，而在拍照的時候，我看到妙子露出笑容，不自覺地按下快門，初初以為妙子會生氣，怎料她竟然讓我留著此照片，大學祭的照片就用這張吧！當妙子在大學祭看到此照片時也十分吃驚，不相信是她自己來的呢！

從此以後—



告白後的星期天，我跟妙子進行了第一次…約會，她一邊嬉水，而我一邊為她拍照，她突然把我推倒，生氣地罵我不要只顧拍照，嘻，吃醋嗎？接下來的秋天，以及冬天，我都跟她一起渡過，當然，往後的每一個春夏秋冬，不論快樂或是悲傷，我都會跟她一起，為她擔起一切…

我的學業重要嗎？—



本來一直跟妙子都過得很愉快，她還約定星期天讓我拍照。但是某天她卻突然說不要拍，原來她是擔心我只顧拍照而忘了學業。自那天以後她每天都逃避我，直至某天晚上收到她給我的飯盒和信，在信中她請我努力準備考試。第二天我再到幼兒園去，可是妙子還是逃避我，亦不願讓我拍照，真糟！過了一會她又約我聊天，說希望我用心讀書，別放太多精神在拍照上。這樣也好，總比她不理會我來得要好。

小評語



上集實在對此女角沒多大興趣，簡直就像主角的老媽子嘛！不過今集倒覺得她挺可愛，而且很有愛心，又喜歡小朋友，即使不是「賢妻」也一定是「良母」啦！而且又有個可愛的弟弟，上集那個小子長大了呢！不過若果她臉上的「點點」消失了的話，大家都會高興點…



森井夏穗

雖然表面上是一個很開朗的人，但實際上只是在逃避現實。為了上集的男主角，連最愛的跑步也放棄了，又吸煙、又喝酒什麼的，自我墜落。也許在她的心目中，她寧願麻醉自己，也不希望相信最愛的人已死。可是她卻不知道，她這樣虐待自己，有人會心痛呀…請各位用無限的愛去治療她受傷的心吧！

夏穗的再遇－

在大學中閒逛的時候，突然一位女孩向我打招呼，可是我不認識她呀，即使女孩說出其名字－森井夏穗，我還是對她無印象。夏穗一邊罵我無情，一邊道出之前我們曾在聯誼會中見過面，經她這麼一說我立即想起來，想不到她竟然是我的同學呢！



夏穗的幫助－

某天夏穗看到我在跟穗聊天（是死纏著她不放才對），過來「讚美」我勇氣可加，竟然敢跟冰山美人聊天。夏穗問我是否想認識穗，若是的話她可以為我介紹，我聽後立即拜託她啦，並告訴她我想請穗成為模特兒。幾天後夏穗遇到我，便說要為我介紹穗，到達後穗已經到來，我請夏穗跟我一起說服穗成為我的模特兒，最後穗終於答應星期天到遊樂園去。



照片上的夏穗－

星期天當我滿心歡喜地到達遊樂園後，才發覺自己「上當」了！夏穗一開始就打算來玩的嘛，還說什麼讓我拍攝最自然的笑容，她們這樣子滿場跑，拍得到才怪！終於讓我找到一會機會拍下穗的照片，但是到晒照片時才發覺我犯下了一個很大的錯誤，這張相片是夏穗跟穗一同遊玩，可是夏穗比穗更顯眼，是一幅失敗了的照片。看著這幅照片，我興起了為夏穗拍照的念頭，可是當我去拜託夏穗時，她反問我模特兒不是穗嗎？結果，這件事只能不了了之…？



另一個女孩－

過一段時間後，學校來了一位轉學生，原來是頗著名的小提琴家晶，夏穗又來問我想不想找晶成為模特兒，有這個機會的話我當然不會放棄，於是便拜託夏穗介紹我們認識，而穗嘛…算了罷。不過到夏穗介紹我們認識時，卻發現我很討厭這個叫做晶的女孩，實在太囂張了，她一看到我們便埋怨夏穗太遲，看到夏穗為難地向晶道歉，我便二話不說拉著她離開，我可不想看到她被人罵呢！



事件名稱	日期	時間	地點
見面(出会い1)[穗事件]	4/23前	9:00	天河大學
友人・夏穗1	↓	13:00~16:00	大學構內
友人・夏穗2		9:00	天河大學
見面2(出会い2)	↓	13:00~16:00	大學中庭
見面3(出会い3)	↓	13:00~16:00	大學教室
遊玩的人(遊び人)	↓	15:00~16:00	大學教室
夏穗的加入(夏穗の仲介)[選「紹介してもらう」]	↓	13:00~16:00	大學構內
夏穗的介紹(夏穗の紹介)[選「森井さんに頼る」]	↓	13:00~16:00	大學教室
攝影・多了夏穗的寫真(攝影・巻き添えの夏穗)	4/23	11:00	虹澤車站
凍結・寫真(凍つた・寫真)	5/8前	13:00~18:00	大學光畫部室
我什麼都想拍(私なんか撮つても)	↓	13:00~16:00	大學餐廳(カフェテリア)
晶回國(晶・帰國)	↓	19:00~20:00	主角的家
夏穗的介紹・晶(紹介・晶)[選「お願いしようかな」]	5/21前	13:00~16:00	大學餐廳
夏穗與晶(夏穗と晶)[選「何も言わない」]	↓	13:00~16:00	大學構內
想為夏穗拍攝1(夏穗を撮りたいのか1)	↓	13:00~16:00	大學教室
想為夏穗拍攝2(夏穗を撮りたいのか2)	↓	13:00~16:00	大學運動場(グラウンド)
夏穗的禮物(夏穗にお禮)	↓	19:00~22:00	虹澤車站
攝影・晶1	↓	13:00~16:00	大學餐廳
攝影・晶2[選「夏穗に~」→「そうだね」→「場所を決める」]	↓	13:00~16:00	大學教室
攝影・晶3	5/21	9:00	虹澤公園
冷笑・夏穗的戀人1(冷笑・夏穗戀人1)	5/24	13:00~16:00	中學餐廳
冷笑・夏穗的戀人2(冷笑・夏穗戀人2)	5/25	大學中庭	
習慣演戲的空虛1(演じなれた空虛1)	5/26	9:00	天河大學
習慣演戲的空虛2(演じなれた空虛2)	5/27	13:00~16:00	大學中庭
約會・探索1(デート・詮索1)[選「デートに誘う」]	5/28	13:00~16:00	大學構內
約會・探索2(デート・詮索2)	6/3	9:00	虹澤公園
約會・探索3(デート・詮索3)[選「デートに誘う」]	6/4	9:00	天河大學
約會・探索4(デート・詮索4)	6/6	19:00	虹澤車站
攝影・SHOT BAR 1(撮影・シヨットバー1)[選「やめておく」]	6/7	13:00~16:00	大學教室
與夏穗約會1(夏穗とデート1)[選「素直に従う」]	6/8	9:00~16:00	街角(短大對面)
與夏穗約會2(夏穗とデート2)	6/9	9:00~18:00	東西百貨店
攝影旅行的邀請1(撮影旅行の誘い1)	6/10	19:00~22:00	主角的家
攝影旅行的邀請2(撮影旅行の誘い2)	6/11	9:00~16:00	天河大學
攝影旅行・丑角(撮影旅行・道化)	6/17	9:00	江澤車站
短跑選手1(短距離ランナー1)	6/20	13:00~16:00	大學教室
短跑選手2(短距離ランナー2)	6/21	9:00~17:00	天河
大學祭的邀請(大學祭の誘い)	6/22	13:00~16:00	大學教室
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
戀人關係完結(戀人の終わり)	6/26	13:00~16:00	大學教室
拒絕・夏穗1	6/27	13:00~16:00	大學教室
拒絕・夏穗2	6/28	9:00~16:00	東西百貨店
拒絕・夏穗3	6/29	9:00~16:00	GIGA SHOP
晶・對夏穗的冷笑(晶・夏穗への冷笑)	6/30	13:00~16:00	大學中庭
再次成為模特兒(もう一度モデルに)	7/1	13:00~16:00	大學教室
兼職1(アルバイト1)	7/2	17:00	居酒屋
兼職2(アルバイト2)	7/3	17:00	居酒屋
兼職3(アルバイト3)	7/4	17:00	居酒屋
飯店的輕快1(水商賣の氣樂さ1)	7/5	17:00	居酒屋
飯店的輕快2(水商賣の氣樂さ2)	7/6	17:00	居酒屋
第二次發怒(2度目の怒り)	7/7	17:00	居酒屋
穗・小小的音訊(ほのか・弱さに)	7/8	13:00~16:00	大學構內
獨自喝酒1(一人酒1)	7/9	19:00~22:00	CAROM(キャロム)
獨自喝酒2(一人酒2)	7/10	19:00~22:00	CAROM
獨自喝酒3(一人酒3)	7/11	19:00~22:00	CAROM
苦澀的香煙(苦煙草)	7/12	19:00~22:00	CAROM
自虐傾向1(自傷僻1)	7/13	19:00~22:00	CAROM
自虐傾向2(自傷僻2)	7/14	19:00~22:00	CAROM
勝負1	7/15	13:00~16:00	大學運動場
勝負2	7/16	13:00~16:00	大學運動場
不願再跑(走らなくていい)	7/17	18:00	大學運動場
即使不是戀人(戀人でなくても)	7/18	13:00~16:00	大學構內
約會・顧慮1(テート・屈託1)[選「つきあう」]	7/19	9:00	天河大學
約會・顧慮2(テート・屈託2)	7/20	9:00	東西百貨店
3人在喝茶(3人でお茶を)	7/21	13:00~16:00	大學餐廳
為試驗溫習1(試驗勉強1)	7/22	13:00~16:00	大學教室
為試驗溫習2(試驗勉強2)[選「休息しない」]	7/23	13:00	圖書館
想跑步(走りたい)	7/24	13:00~16:00	大學運動場
告白1	7/25	全日	主角的家
告白2	7/26	9:00	天河大學
撕破信件的夏穗(手紙を破る夏穗)	7/27	9:00~16:00	術角(短大對面)
沒有愛的資格(愛される資格)	7/28	9:00	天河大學
HAPPY ENDING	7/29	13:00~16:00	中庭

我是夏穗的男朋友？！—



夏穗問我是否想為她拍照，我當然想啦！「不過，有條件的喲…」這，什麼條件呢？想不到她的條件竟然是要我成為她的男朋友？開什麼玩笑？「從今天起我就是你女朋友囉！」這是什麼回事嘛？第二天回到學校，夏穗竟然問我有沒有失眠，這女人！不過看到夏穗的笑容，我內心湧現一種複雜的感受，到底這笑容，是不是發自夏穗真心的呢？還是，只是扮演出來的微笑？

一連串的約會事件—



自從夏穗成為我女朋友後，她比以前更懂得「要脅」我。她常問我要為她拍照嗎？要的話便跟她約會吧！不知是為了這小妮子，還是為了我心愛的照片，我跟她展開了一連串的約會，而且寵她寵得不得了，就好像我真的是她男朋友似的。就像有一次約會，她竟然要展開大搶購，當然，是花我的錢還要我當「苦力」，不過看她好像玩得很開心的樣子，我也只能默默地跟在她後。

喝醉了的夏穗—



一直只顧著跟夏穗到處嬉戲，一眨眼已經快到大學祭，可是我的照片還是影都不見，沒辦法，我只好邀請夏穗跟我一起參加學會所舉辦的攝影旅行，而夏穗亦很快地答應。原本以為今次一定可以拍到好照片，想不到夏穗竟然跟學會那班「禽獸」一起喝酒遊玩，結果當然就是醉得連東南西北也分不清楚！而我亦只是拍了一張喝醉酒的夏穗便作罷，難不成真的要刊登這張照片嗎？

哭泣與巴掌—



大學祭已經快將到來，可是我卻還未拍出滿意的照片，為了轉換心情我便到河邊散步一下，想不到我竟然在那裡看到夏穗，而且她正做出起跑的姿態。雙眼閃耀著光彩的她十分美麗，我立即拿起相機按下快門，決定了，就用這一張相片來參加大學祭吧！可是當夏穗看到這張照片時，她臉上的笑容在瞬間僵住，「啪—」清脆的聲音，而我的臉頰亦多出一個鮮紅的掌印。夏穗哭著罵了我一聲笨蛋之後便離去了，只餘下我一個人呆呆地站著…

戀人遊戲的完結—



經過大學祭之後，我根本不知道該怎樣面對夏穗，倒是她來找我，可是目的卻是為了跟我分手。而且往後她一見到我便逃，我已經完全被討厭了嗎？後來我知道她在居酒屋中打工，於是我也到那兒做兼職，剛開始她對我十分排斥，但後來漸漸露出笑容，太好了。但幾天後她問我為什麼要來飯店工作，我只好老實告訴她是為了她，她聽後哭著說什麼跑步，我聽不明，可是自此她沒有再去工作…

傷在妳身，痛在我心—



我再次失去夏穗的消息，此時我想到穗，她們不是很要好嗎？穗給我一間名為「CAROM」的店的地址，那間是類似酒吧的地方。在「CAROM」我看到夏穗倚著窗喝酒，我坐過去跟她聊天，但她只是有一句沒一句地回答，過了一會我便離去了。可是去了幾天後，發現她不但喝酒，原來亦會吸煙，這樣子根本就是在自虐嘛，她幹嗎要只此對待自己！

沒有再跑的理由—



在大學中遇到夏穗，她要求我不要再去「CAROM」，我反問她一個人不寂寞嗎？她說她一直都是如此。那跑步的時候呢？「你為什麼總是要提起跑步？已經再沒有跑的理由了…」為了讓夏穗重新跑步，我答應跟她進行比賽，可是怎麼我看到在她嘴在冷笑？到比賽的時候，我發現她跑得很快，便說她不再跑實在太可惜，想不到她竟然哭著說不想再跑，到底為什麼…？不過今次的事令我們和好了…

試驗前夕的遊玩—



快到考試，但夏穗一點都不擔心的樣子，還邀我一起去玩，她說要一整天都一吃。於是，我們便真的吃了一整天…玩過後，當然就是溫習的日子囉！看到夏穗一面苦惱，我與她一起溫習，希望有用吧！過了考試後，我看到夏穗落寞地看著田徑學會的練習，我問她想跑嗎？「一點點吧…」

愛人還是朋友—



發生了這麼多事情，我終於了解到我愛上夏穗，可是在我向她告白之前，她竟已拒絕了我！她認為自己沒有愛人的資格，希望彼此成為朋友就好。我無奈地在街上閒逛，看到夏穗在天橋上不知道在幹嗎。她把一封信撕破並拋向空中，而她自己則在像為此信哀悼，眼淚流過不停。第二天我在學校遇到她，她又開始避我了！「明天我在中庭等你，一定要來呀！」

從此以後—



那天，我一直在等，夏穗終於在黃昏時出現。「我很壞的…我的心已經被污染了…我沒有愛人的資格呀…所以…」她不斷在說些傷害自己的話，可以我是不會放棄她的！「別再說什麼沒資格愛人了…」我抱著她。「你也是共犯呀…」終於笑了。夏穗終於回復到以前那個開朗的樣子，可不是嗎—原本躺在衣袋的香煙，現在已經在夏穗手中變成廢物了！

小評語



剛開始真想不到夏穗會又食煙又飲酒的，如果只是放棄跑步不出奇，反正受到這麼大的打擊。她自己又不喜歡吸煙及喝酒，會這樣做只是單純的想虐待自己嘛！硬要為自己套上一個壞女孩的標誌，硬要說自己沒資格愛人，這個世界又怎會有不值得愛的人呢？而且她又這麼可愛，再壞也要愛啦！哈哈！



七瀨優

由上集開始已經不算太樂觀的一位女孩，不過笑容始終比今集多，今集她的臉上總是掛著憂傷，即使會露出微笑，也是很滄桑的笑容。可是，她也有出現發自內心笑容的時候－當她跟大自然接觸時，她喜歡星星、樹木、動物。她就是一個這麼喜歡大自然的女子，你能令她露出最自然的笑容嗎？

因禍得福—



今次我本來想到短大去把照片交給琉璃香，可是卻找不到她。此時一位紅色短髮的女生走過來問我有什麼事嗎？於是我便向她介紹自己，亦詢問是否認識琉璃香這個人，而她作了自我介紹，並很可惜地表示琉璃香已經離去了，沒辦法，只好下次再來。雖然今天找不到琉璃香，可是卻遇到這位名叫優的女生卻覺得非常幸運，她給我的感覺很好，如果可以請她成為模特兒的話⋯

偷偷拍攝你—



真的很想再見優呢！於是我便再次到短大一趟。我一直站在門前等她出來可是都不見人影，在沒辦法的情況下只好進去短大內尋找，走了一圈再出來時終於讓我遇見她，向她打招呼後告訴她有關大學祭的事情，目的當然是希望她成為我的模特兒啦！可是她聽後露出很為難的表情離去了，一句話也沒跟我說⋯不灰心的我繼續四處閒逛，竟然讓我在公園看到跟小貓嬉戲中的她，情不自禁地我把此刻拍了下來，可是卻令她十分生氣，為了減低她的戒心我只好當場把底片消毀，真失敗！



一起去看寫真展—

因為失去了一張好照片而感到懊惱的我突然收到學長的電話，原來他通知我遲些會有一個寫真展。於是我立即四出找尋優，希望能約她一起去看，因為我想讓她了解攝影。想不到她竟然答應了我，而且攝影展當日還看得入迷了，最完結時她的感想是一攝影能夠把一剎那的光輝留著。離去前她還把電話號碼給我，今次真的有很大進步呢！



事件名稱	日期	時間	地點
見面(出会い1)	4/23前	9:00	天河大學
友人・夏穗1	↓	13:00~16:00	大學構內
友人・夏穗2	↓	9:00	天河大學
見面2(出会い2)	↓	13:00~16:00	大學中庭
見面3(出会い3)	↓	13:00~16:00	大學教室
遊玩的人(遊び人)	↓	15:00~16:00	大學教室
夏穗的加入(夏穗の仲介)[選「紹介してもらう」]	↓	13:00~16:00	大學構內
夏穗的介紹(夏穗の紹介)[選「熱心に頼み込む」]	↓	13:00~16:00	大學教室
虛偽的笑容(偽りの笑容)	4/23	11:00	虹澤公園
再交涉	5/8前	13:00~18:00	大學的光畫部
穗的拒絕1(拒絕するほのか1)[選「撮影の感想を聞く」]	↓	13:00~16:00	大學構內
穗的拒絕2(拒絕するほのか2)	↓	13:00~16:00	大學中庭
穗的拒絕3(拒絕するほのか3)	↓	9:00	天河大學
夏穗的介入・晶1	↓	9:00	天河大學
夏穗的介入・晶2	↓	9:00	天河大學
晶・歸國	↓	19:00~22:00	主角的家
介紹・晶[選「それより澤渡さんを」]	5/8	13:00~16:00	大學自助餐廳(大學カフエテリア)
跟穗在町見面1(町で出会うほのか1)	5/9	9:00~18:00	東西百貨店
跟穗在町見面2(町で出会うほのか2)	5/10	9:00~18:00	高野書店
穗的接近(ほのかへのアプローチ)	5/11	13:00~16:00	大學中庭
馬房的穗(馬房のほのか)	5/12	13:00~18:00	大學馬房(田舍)
不聆聽1(耳をかさない1)	5/13	13:00~18:00	大學馬房
不聆聽2(耳をかさない2)	5/14	13:00~18:00	大學馬房
不聆聽3(耳をかさない3)	5/15	13:00~18:00	大學馬房
兼職的決定(バイトを決意)	5/16	13:00~18:00	大學馬房
進展	5/17	13:00~18:00	大學馬房
穗與馬1(ほのかと馬1)	5/18	13:00~18:00	大學馬房
穗與馬2(ほのかと馬2)	5/19	13:00~18:00	大學馬房
與過去接觸(過去との接觸)	5/20	9:00~18:00	街角(島原音樂事務所旁的電燈柱位)
感謝與後悔(感謝と後悔)	5/21	13:00~18:00	大學馬房
晶・其之一(晶・その1)	5/22	13:00~18:00	大學教室
憧憬1(憧れ1)	5/23	13:00~18:00	大學馬房
憧憬2(憧れ2)	5/24	13:00~18:00	大學馬房
特別的委託(特別はいらない)	5/25	13:00~18:00	大學馬房
相反(相違)	5/26	13:00~18:00	大學教室
父親節贈送給父親的花(父の日に贈る花束)	6/1	9:00~16:00	植物區(フローラ)
父親節(父の日)	6/2	9:00~16:00	東西百貨店
攝影旅行的邀約(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	主角的家
攝影旅行(撮影旅行)	6/17	自動發生	主角的家
攝影旅行之後(撮影旅行フォロー)	6/19	13:00~16:00	大學教室
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
朋友1(友達1)	6/26	9:00	天河大學
朋友2(友達2)	6/27	13:00~16:00	大學中庭
朋友3(友達3)	6/28	13:00~16:00	大學教室
預先檢查(下見)	6/29	自動發生	主角的家
於攝影棚拍攝・其之1.1(スタジオ撮影・その1.1)	6/30	自動發生	主角的家
於攝影棚拍攝・其之1.2(スタジオ撮影・その1.2)	7/1	13:00~18:00	大學光畫部部室
初次騎馬・其之1.1(初めての乘馬・その1.1)	7/2	13:00~18:00	大學馬房
初次騎馬・其之1.2(初めての乘馬・その1.2)	7/3	13:00~18:00	大學馬房
初次騎馬・其之1.3(初めての乘馬・その1.3)	7/4	13:00~18:00	大學馬房
笑容之中(笑顏の田)	7/5	13:00~16:00	大學教室
封閉的內心1(閉じかける心1)	7/6	13:00~18:00	大學馬房
封閉的內心2(閉じかける心2)	7/7	13:00~18:00	大學馬房
意見不同1(すれ違い1)	7/8	13:00~18:00	大學教室
意見不同2(すれ違い2)	7/9	13:00~18:00	大學馬房
意見不同3(すれ違い3)	7/10		高野書店
晶・其之2(晶・その2)	7/11	13:00~16:00	大學教室
墜馬1(落馬1)	7/12	13:00~18:00	大學馬房
墜馬2(落馬2)	7/13	13:00~18:00	大學馬房
朋友與戀人(友達と戀人)	7/15	13:00~16:00	大學教室
穗的生日1(ほのかの誕生日1)	7/16	13:00~16:00	大學教室
穗的生日2(ほのかの誕生日2)	7/17	自動發生	主角的家
心之支持(心の支え)	7/18	13:00~16:00	大學教室
考試前夕(試驗直前)	7/19	自動發生	主角的家
葛藤1	7/20	13:00~16:00	大學屋上
葛藤2	7/21	13:00~16:00	大學中庭
安魂曲(レクイエム)	7/22	19:00~22:00	主角的家
決意・最後的攝影1	7/23	9:00	街角
決意・最後的攝影2	7/26	13:00~18:00	大學光畫部部室
決意・最後的攝影3	7/27	13:00~18:00	大學馬房
穗回鄉(ほのかの帰省)	7/28	13:00~18:00	大學馬房
HAPPY ENDING	7/29	自動發生	主角的家

月色、櫻色、美色—

既然得到了優的電話，那當然要試試邀她成為模特兒啦，想不到她今次竟然會答應！拍攝當晚櫻花不斷飄落，再加上優那不斷隨風飄揚的短髮，形成了一幅很美麗的構圖。我不停地按著快門，連底片用光了也不知道，到響起底片回捲的聲音時我才回過神來，實在拍得太忘形了，而照片出來的效果也很好。



優落寞的原因—

最近看到優總是覺得她沒精打彩似的，今天遇到琉璃香才知道是怎麼一回事。原來短大最近進行工程，而優很喜歡的一棵沙羅雙樹因為會阻礙工程，因為很快地便會被斬去。聽到這個消息後我告訴優何不試試請求我就讀的天河大學，把該樹移植過去，優聽後覺得這個方法亦可以一試，因此便立即請我跟她會見校長，而她的臉上亦重現一點笑容。最後，沙羅雙樹終於可以移植到天河大學，而我及優亦放下了一塊心頭大石了。



雨中的優—

當把沙羅雙樹安頓好後，我再次向優提出拍照的請求，而優亦爽快地答應了。但拍攝當日竟然下起大雨，但是優完全不在意地依偎著大樹，連雨傘也不同，就一直淋著雨，可以臉上卻浮現出滿足的笑容，看到這樣的她，我的底片當然又被「謀殺」了不少啦！在大學祭時我決定展出在雨中的優，當她自己看到這幅相時也有點不相信這就是她，可是正當我們的氣氛正好時，學長竟然走過來破壞氣氛，真是氣死人！



跟優一起做兼職—

一直都知道優在古書屋中做兼職，而現在古書屋竟然請兼職，我當然立即去應徵啦！優看到我時露出了一個似笑非笑的笑容，但我覺得她是開心的！往後每天我都跟優一起共事，感情好了不在話下，而且我更發現原來優很喜歡旅行，因為常常看到她在看地圖，又觀看有關旅行的書，於是我便送了一本她最常看的書給她，她顯得很高興哩！



快樂的一日遊—

那天剛好跟優聊起坐電車時所看到的景色，聊得起勁時優甚至把地圖拿出來研究，反正如此，不如我們兩個來一次荒川線一日遊吧，而優亦爽快地答應，這是我們第一次約會呢！我們坐電車出發，一直沿著廣島線坐下去，途中有一位婆婆上車，於是我便把坐位讓了給她，反正年輕人不怕累嘛！而優則是望著我微微笑著，真是又寧願又舒服的畫面。



東京沒有星星嗎？—

原來優十分喜歡星星，不過她感嘆道東京都沒什麼地方可以看得到星星。看到優如此想看到星星，我便獨自前往長野留到晚上，把滿天的星空拍攝下來給優觀看。優看到照片後說星星是會唱歌的，但她聽不到歌。當看到滿天的星星時，歌曲也會隨之傳進腦袋。聽到她這樣說，我更想帶她去看星星，於是我便問學長東京有沒有地方是可以看到星星的，學長竟然真的知道有一個地方有很多星星，那個地方叫神津島。決定了！我一定要帶優到神津島看星星。



我沒有欺騙你—

當得知神津島可以看星星後立即邀請優一起去，可是當我在購買船票的時候，她認為我欺騙她，因為她認為神津島根本就不在東京都。我不斷解釋，還是跟她上了船，只是在船上她一直十分沈默。到達後發現那兒果然很多星星，可是優卻突然哭了，而且更失足跌下水，怎料她跌的「水池」竟然是一個溫泉。第二天要上船之際我卻突然不願離開，於是便借故拖延上船的時間。我問優昨晚有否聽見星之歌，可是她突然尖聲大叫，更不小心掉進海中，我什麼都顧不得也跳入海中救她，但之前優的樣子還是怪怪的，而且回到東京後我也找不到她。





虹澤町的星星—

本來以為在古書店可以找到優，但竟得知一個把我打進地獄更低層的消息，原來優已經辭職…為什麼？她為什麼不告訴我？想不到第二天竟然收到她的電話，她邀我明天到科學館去。到達後她默默地躺著看星星，而我也沒說什麼，只是靜靜地看著她的雙眼。離開前她說了一句謝謝後就沒再說什麼了，到底優想做什麼…？



你怎能忍心離我而去？—

今天回家時看到有一棵植物放在門前，難不成是優給我的？正在思索的時候門鈴響了，想不到來人竟然是琉璃香及若菜，她們告訴我明天優就要往飛機離開，若我不想後悔的話，便去追她回來吧！到了第二天我立即趕到機場去，真的看到優拿著行李準備離去，我大叫著說「我喜歡你…」



從此以後—

優聽到我的說話後不可置信地望著我，並奔過來跟我擁吻，可是她卻突然推開我，搞不清狀況的我只是呆站著。突然覺得一陣溫暖包圍著我，原來優撲著我的懷中，臉上蕩漾著幸福微笑的優說她以後再也不逃避了，她喜歡我！她也喜歡我啊！太好了…結果，優還是回去故鄉，不過是跟我一起去的，我跟她默默地看著星空，聆聽著星之歌…



小評語

有人說今集的優不夠美麗呢！可是我卻覺得她太過滄桑，跟她的年齡不太相符。不過她真的是一個很喜歡大自然的角色呢，喜歡星星、樹木、貓咪，如此喜歡大自然的人不會是壞人呢！不過，也許因為她太靜，亦太特別的關係，明白她的人並不多，上集的男主角是其一。而現在她再次找到明白她、珍惜她的人，實在太好了！



特撮英雄活劇SUPER HERO烈傳

LOVE AND PEACE～FOREVER!!

TEXT BY: IKI

DC

生產商:	BANPRESTO
售價:	5800日圓
容量:	GD-ROM
記憶:	16 BLOCK
發售日:	2000年7月27日

ADV／1P／對應震動器／對應VGA

特撮冒險活劇スーパーヒーロー烈伝

雖然撒旦幫、毒蠍幫及加普利將軍等一干作惡多端的惡黨已被消滅，但每當一個惡黨被消滅，另一個惡黨又會乘勢掘起‧‧‧‧一班英雄為了正義、為了愛，他們帶著疲累的身軀、背負著改造人的悲哀，與惡黨週旋到底。也許以身體傷痕換來的勝利，得到的只是新的戰鬥‧‧‧‧儘管如此，英雄們仍會為維護人類和平而戰。英雄們啊～努力罷！你們的戰鬥是不會白費的！

（本篇攻略以筆者遊玩次序為依歸，敬請大家留意）

第31話（事件ID 021）

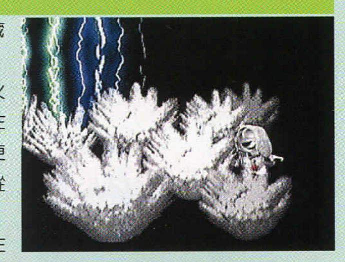
策士、化身忍者がいこつ丸！



這話是事件ID 020的延續，話說近日英雄們收到了消息，指最近有人看見一怪人化身成一名忍者，並在街道上到處搗亂，看來這件事與血車黨有密切的關係‧‧‧‧無論如何，為了查明事實的真相及阻止血車黨為害人間，變身忍者嵐一行人便馬上向現場進發。在街上，大家會遇上到處搗亂的怪人-骷髏丸，戰鬥後骷髏丸有EVENT發生。原來那只是骷髏丸的詭計，而眾人此時方知月之輪原來就是嵐的兄長‧‧‧‧在山頂上，眾人會再次遇上骷髏丸，只要留意牠的必殺技有效範圍，要擊倒牠實在不難。戰鬥後當大家想打聽血車黨首領-魔神齋的藏身所時，骷髏丸再次有EVENT發生。看來魔神齋對於骷髏丸的失敗感到十分憤怒，所以便把他殺死。最後，正當變身忍者嵐想上前與月之輪相認時卻遭到拒絕‧‧‧‧無論如何，血車黨現在只剩下魔神齋這名大幹部了，但血車黨一天未被消滅，英雄們的戰鬥是尚未完結的。加油罷！變身忍者嵐！還有他的兄長-月之輪！

第32話（事件ID 022）

血車魔神斎の最期！



近日，英雄們從月之輪情報中的得知，指他已掌握了血車黨首領-魔神齋的藏身地點，看來，與魔神齋作最後一戰的時間到了！為了阻止血車黨再為害人間，變身忍者嵐一行人便馬上向現場進發。在草原上，大家會遇上月之輪，之後大伙兒便馬上向魔神齋藏身的洞穴內進發。留意洞穴內有不少陷阱，如天龍俠或V3在場則大派用場，他會以雷達偵察找出陷阱位置，只要小心避過那些「黃色地帶」便可。途中有EVENT發生，眾人會與變身忍者嵐失散。於是眾人便一路尋找嵐的蹤跡，沿途中有不少戰鬥，但這亦是儲SP的機會。不斷往上走便可到達洞窟內部，原來嵐被拋往洞窟下的熔岩中！為了救回弟弟的性命，月之輪更不惜捨身成仁‧‧‧‧變身忍者嵐終於也復活了！然而，血車黨的首領-魔神齋亦會在這時出現，大家只要小心留意他的必殺技有效範圍(擴散型)便可。最後，魔神齋這名強敵最終也給消滅了。可是，這次勝利的代價卻是由月之輪的性命所換回來的，而且那些被血車黨所奪去的性命也不可能再復活‧‧‧‧戰鬥罷！變身忍者嵐！不要忘記你哥哥已把他的靈魂及一切也交託給你啊！

第33話（事件ID 056）

弟よ！月の輪の哀しみ



基本上，這話可說是《變身忍者嵐》的SIDE STORY，而今集的主角，更是一直以影子身份，默默守護弟弟的月之輪。劇情一開始便交代他的身份，而且鏡頭一轉，只見嵐正與血車黨的怪人-毒勒魚對持著。原來毒勒魚在附近設下了陷耕，眼見嵐快要中道兒之際，月之輪便一躍而跌下了陷耕，替弟弟受了一劫‧‧‧‧在洞外，毒勒魚佈下了地雷陷耕，眼見嵐快要到達之際，月之輪便替弟弟承受這一頓「地雷羹」。最後，在山頂的決戰場地上，月之輪會再次遇上嵐及毒勒魚在戰鬥，但嵐看來似乎不敵，就在毒勒魚正欲猛下殺手之際，月之輪便在電光火石間把毒勒魚擊倒。醒來後的嵐，還以為敵人是栽在自己的劍下‧‧‧‧由於受到血車黨大幹部的詛咒，月之輪一直也未能與弟弟-變身忍者嵐相認，一直只能以影子身份出現，並默默守護弟弟的安全。月之輪‧‧‧‧在冰冷的面具下，似乎充滿了兄弟間的溫情。加油罷！月之輪！與你的弟弟一起努力啊！

第34話（事件ID 023）

流星現る





基本上，這話是《幪面超人SUPER ONE》的劇情，亦是SUPER 1登場的版面。話說近日英雄們收到了消息，指最近有人發現了一班惡黨組織正向國際宇宙開發研究所進行襲擊，為了擊退敵人，幪面超人一行人便馬上向研究所現場進發。在研究所內，大家會分別在下方的3個房間內各自拾到一張有關「SUPER 1計劃」的企劃書，之後，眾人便會遇上幪面超人SUPER 1，而他所面對的敵人便是杜古馬王國。與SUPER 1會合後，眾人便與怪人火炎猴大戰，留意牠的必殺技有效範圍為前方遠距離型，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒牠實在不難。擊倒火炎猴後研究所會發生爆炸，而SUPER 1則會幫助眾人脫險。最後，SUPER 1會正式加盟我方。得到了幪面超人SUPER 1這一員猛將的加盟，英雄同盟的實力可謂大大提昇。但是，英雄又得要面對另一惡黨組織-杜古馬王國了。到底帝王狄拉馬古羅又是一個怎樣的敵人？

スカイライダー登場!!

第35話（事件ID 037）





基本上，這話是《飛天幪面超人》的劇情，亦是SKY RIDER登場的版面。話說近日英雄們收到了消息，指最近有人看到了一班相信是新惡黨組織的戰鬥員出現，為了查明事實的真相及調查敵人的來歷，幪面超人一行人便馬上向現場進發。在採石場內，大家會遇上2名垂死的戰鬥員，他們口中只說了「SKY‧‧‧‧RIDER」便斷氣了‧‧‧‧難道又有一位新幪面超人不成？在基地內，只要往上走便會發生EVENT。之後，眾人便會遇上鼴鼠怪人，原來牠便是新撒旦幫(NEO JOKER)在日本支部的司令官，發生EVENT後大家只可在3人隊伍情況下應戰。正當眾人漸感不支之際，飛天幪面超人便會出現解圍。在一輪介紹後，SKY RIDER亦會正式加盟我方。最後，眾人會再次碰上鼴鼠怪人，在發生EVENT後，大家便可合力把牠消滅。然而，新撒旦幫的出現，即意味英雄們的戰鬥亦將會持續下去‧‧‧‧另一方面，新撒旦幫的大首領已派出了另一名怪人-黃金美洲虎進行抹殺SKY RIDER的行動‧‧‧‧加油罷！英雄們！戰鬥罷！飛天幪面超人！你一定要把新撒旦幫消滅啊！

電気人間登場!

第36話（事件ID 065）



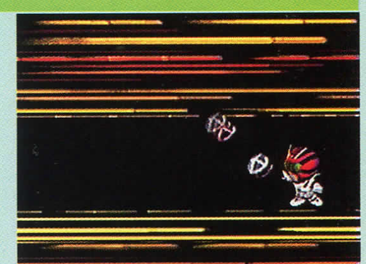


基本上，這話是《幪面超人強者》的劇情，亦是STRONGER登場的版面。話說近日英雄們收到了消息，指最近有人發現了一個相信是新惡黨組織的基地，為了查明事實的真相及調查敵人的來歷，幪面超人一行人便馬上向基地現場進發。在基地內，大家會在右下的房間內拾到一枚計時炸彈，大家還是先把它拾了起來再算‧‧‧‧在上方的房間內會發生EVENT，之後，眾人便會遇上幪面超人強者，原來他便是為了對付黑撒旦幫(BLACK SATAN)而到來。之後STRONGER會正式加盟我方。最後，STRONGER會問眾人有否取得爆破裝置，由於先前已取得計時炸彈，大家便可把它安裝好。然而，眾人在脫出基地之際，亦不忘在手術室救出另一名女改造人-電波甲蟲人(岬百合子)，她亦會加盟我方，成為STRONGER的拍檔。之後只要沿路折返便可‧‧‧‧得到了幪面超人強者這一員猛將的加盟，英雄同盟的實力可謂大大提昇。但是，英雄又得要面對另一惡黨組織-黑撒旦幫了。加油罷！英雄們！戰鬥罷！STRONGER！

バダンの脅威 時空断裂メカを壊せ!

第37話（事件ID 048）

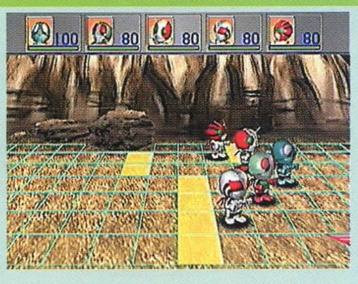




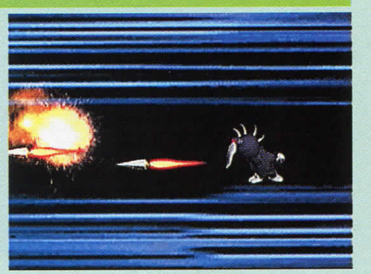
基本上，這話是《幪面超人ZX》的劇情，亦是ZX登場的版面。話說近日英雄們收到了消息，指最近一種能劃破時空的禁斷裝置-時空斷裂裝置已成功開發，為了查明事實的真相，英雄們便馬上到伊滕博士的身處地點進發。在大廈內，大家會遇上巴丹的老虎大砲，原來巴丹為了征服世界，不惜以時空斷裂裝置劃破時空，召來過去舊組織的怪人‧‧‧‧戰鬥中，留意老虎大砲的最強必殺技「三門砲」對身前2格敵人是無效的，戰敗後老虎大砲會留下一張地圖。眾人循地圖指示到達採石場，途中會遇上幪面超人ZX，之後他會加盟我方。最後，ZX會帶領眾人前往時空斷裂裝置的所在地，途中會再遇老虎大砲，原來牠是由ZX的好友變成的，但為了正義，ZX只好親手替好友解脫。在巴丹的秘密基地內，眾人會遇上過去舊組織的響尾蛇怪人，把牠擊倒後ZX會再次出現，而他亦會正式加盟我方。得到了幪面超人ZX這一員猛將的加盟，英雄同盟的實力可謂大大提昇。但是，英雄與惡黨組織的戰鬥是尚未完結的。加油罷！英雄們！戰鬥罷！ZX！

不死身の帝王

第38話（事件ID 024）





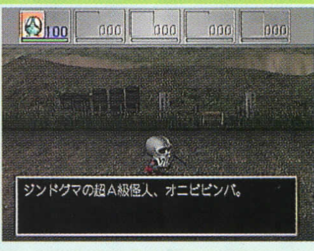


近日，英雄們從SUPER 1情報中的得知，指他已掌握了杜古馬王國首領-帝王狄拉馬古羅的藏身地點，看來，與帝王狄拉馬古羅作最後一戰的時間到了！為了替研究所所有被害的人報仇，SUPER 1一行人便馬上向現場進發。在採石場內，大家只要往上走便可到達山頂，途中佈下了不少地雷陣，但只要隊伍中有SUPER 1在場便可從容避過。山頂上傳來了一陣鈴聲，但似乎眾人也受不了這鈴鳴聲，於是大家只好撤退‧‧‧‧沿路折返途中眾人找到了鈴鳴裝置，將之破壞後便可直闖基地，在EVENT後便與不死怪人帝王古羅戰鬥，但他似乎不怕英雄們的攻擊‧‧‧‧把所有的鈴鳴裝置也破壞後，眾人將再與帝王古羅決戰。(途中會遇上電腦黑魔，如隊伍中有電腦奇俠的場合，2人便會進行1對1的對決。)留意他的必殺技有效範圍為前方遠距離型，攻擊範圍極廣，幾經艱苦，眾人始把帝王古羅擊倒，而杜古馬王國亦會正式崩潰。然而，英雄們的戰鬥是尚未完結的。英雄們！你們還要繼續守衛地球啊！加油罷！幪面超人SUPER 1！

第39話（事件ID 025）

夜光虫の恐怖

雖然杜古馬王國已被消滅，但似乎又有新的惡黨出現。為了應付惡黨的戰力日漸增加，英雄們近日也各自進行特訓，以進一步提昇自己的戰力。另一方面，原來杜古馬王國被消滅後，來自B52暗黑星團的惡魔元帥帶領新的惡黨-「新杜古馬」來到地球，其中超A級妖怪鬼火司令更派遣其手下「夜光蟲」部隊抹殺一眾英雄們‥‥在海岸修練的1號突然感到一股殺氣，原來是「夜光蟲」部隊的到來，不要看他們的外表有如一般戰鬥員無異，但其實力是絕不容小覷的。追看下去，原來隊伍中所有同伴也受到「夜光蟲」部隊的襲擊。最後，大家會遇上鬼火司令及其手下-「夜光蟲」部隊，原來「夜光蟲」部隊剛才只是試探眾人的能力，鬼火司令一記迫擊砲攻擊已令眾人幾乎招架不住‥‥在主角英雄的鼓勵下，眾人也燃起了鬥志，並將「夜光蟲」部隊全部消滅，之後再與鬼火司令戰鬥，留意他的必殺技有效範圍為前方遠距離型，但對身前1格的敵人無效。最後，眾人終把鬼火司令消滅。然而，新杜古馬的攻擊是不會停止的。加油罷！英雄們！不要輸啊！英雄們！你們還要繼續守衛地球啊！





第40話（事件ID 026）

黄金の降る街





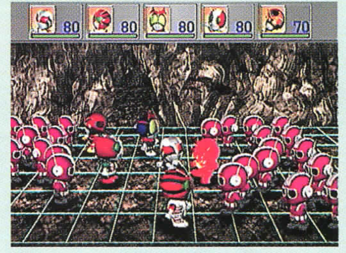


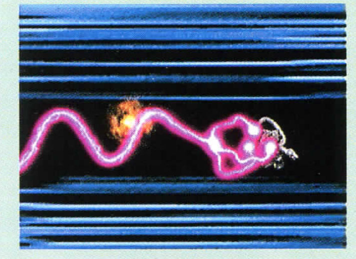
近日英雄們收到了消息，指最近街上發生了離奇的怪病事件，看來這件事與新杜古馬有密切的關係‥‥但無論如何，由於事態嚴重，SUPER 1一行人便馬上向街上現場進發。另一方面，原來這怪病事件是由新杜古馬中超A級妖怪-幽靈博士(GOLD GHOST)所引起的，而患者所感染的便是「黃金病」的病毒‥‥在街上大伙兒可找到幽靈博士，大戰一觸即發，但他似乎並不怕英雄們的攻擊‥‥在廢工場內，大家可找到幽靈博士，在戰鬥中眾人發現了眼前的敵人不過是幻象，於是便動身找他的真身算帳。最後，大家可在廢工場外找到幽靈博士，留意他的必殺技有效範圍極廣，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒他實在不難。在一眾英雄合作下，大家總算把幽靈博士這名強敵消滅，而那班感染了「黃金病」病毒的市民亦得到了好轉。然而，有關惡魔元帥的身份到現在仍是一個謎‥‥因此，英雄們的戰鬥此刻尚未能完結。加油罷！英雄們！戰鬥罷！英雄們！

第41話（事件ID 027）



近日，英雄們收到了由國際宇宙開發研究所送來的求救訊息，指現正有一班惡黨組織向研究所進行襲擊，由於事態緊急，SUPER 1一行人便馬上向研究所現場進發。在秘密通道內，大家對於宇宙船「JUPITER SUPER 1號」被襲擊一事百思不得其解，在右上方會遇上新杜古馬中超A級妖怪-魔女參謀，甫開始眾人會被她的「蝶變化」扣去不少HP，在打倒一班戰鬥員後才正式與魔女參謀交手。留意她的必殺技有效範圍為擴散型，擊倒魔女參謀後大伙兒便會向宇宙開發研究所進發。在研究所內，在底層可找到炸藥，而在3樓右上的房間則有EVENT發生，蛇魔王(SATAN SNAKE)將大家困在房間內，並把房內的空氣抽出‥‥只要先前取得炸藥，並往右方的牆壁調查，便可炸出一條出路。之後會遇上新杜古馬的首領-蛇魔王，留意他的必殺技有效範圍極廣，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒他實在不難。擊倒蛇魔王後研究所會發生爆炸，而新杜古馬的野心亦會隨研究所的爆炸而變為灰燼‥‥





第42話（事件ID 057）

これがドグマの生きる道







基本上，這話可說是《幪面超人SUPER ONE》的SIDE STORY，而今集的主角，更是杜古馬王國的戰鬥員乙名。劇情講述戰鬥員326號是一名剛加入杜古馬3個月的新人，絕對是一個笑中帶淚的動人故事。故事一開始，「新仔」戰鬥員326號到處巡察前輩們的工作情況。突然，基地的緊急警報系統響起，原來是英雄們已攻至杜古馬的基地本部！由於326號的戰鬥力較低，故他今次逃過了被英雄們誅殺的命運，然而，杜古馬王國的崩潰，卻令326號傷心欲絕‥‥後來，2名小孩救起了326號。一天，326號發覺學校中眾人也感染了怪病，看來這怪病便是由「黃金病」病毒所引起的，於是326號便決定回新杜古的基地內取解藥‥‥可是，326號這樣做便等於背叛了新杜古，新杜古的人員自然不會放過他，可憐的326號尚在拼死取得解藥，也許他原本善良的人性已被那2名稚童所喚醒‥‥可惜，326號最終也不能把解藥送到小孩手中，而世間亦不知曾經有這樣一位無名英雄存在過‥‥

黒いライダー

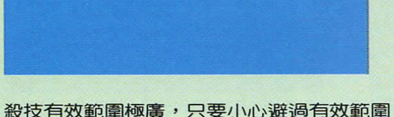
第43話（事件ID 080）

基本上，這話是《幪面超人BLACK》的劇情，亦是BLACK登場的版面。話說近日英雄們收到了消息，指廢工場最近發生了離奇的爆炸事件，相信這與新惡黨組織有密切的關係，為了查明事實的真相及調查敵人的來歷，幪面超人一行人便馬上向爆炸現場進發。在廢工場內，大家先到機房處拉動板掣，之後走出廢工場外便會遇上一名全身漆黑幪面超人-RIDER BLACK，原來他便是為了對付黑妖幫而到來。之後三神官(三大怪人)便先行離去，而BLACK會加盟我方。再次回到廢工場內，會遇上BLACK的死敵-劍聖貝綫尼，戰鬥中，留意劍聖的必殺技有效範圍為前方遠距離型，戰至一半時劍聖大砲會暫時撤退。得到了幪面超人BLACK這一員猛將的加盟，英雄同盟的實力可謂大大提昇。然而，黑妖幫是不會輕易罷手的，而且除了劍聖貝綫尼外，BLACK又得要面對另一更強的敵人，同是下一任創世王的候補者-影月(SHADOW MOON)。加油罷！英雄們！戰鬥罷！BLACK！





剣聖ビルゲニア



第44話（事件ID 081）

近日，英雄們收到了消息，指黑妖幫最近在一棟大廈內放置了一枚爆彈，為了查明事實的真相及救出被困的人質，幪面超人BLACK一行人便馬上向大廈現場進發。在大廈內，大家可在2樓找到人質，之後再走到1樓右上方的房間，發生EVENT後，在房間內往左前進少許便會遇到劍聖貝綫尼。眾人一直追趕至採石場，先取得炸藥開辟前路。終於也在山腳的盡頭找到劍聖貝綫尼，大戰一觸即發。由於他先以一記必殺技扣去我方大量HP，故必須配備回復藥。起初他並不怕英雄們的攻擊，但EVENT後大家便可為所欲為了。留意劍聖的必殺技有效範圍極廣，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒他實在不難。幾經艱苦，眾人始把劍聖暫時擊退。另一方面，黑妖幫內亦發生了大事，擁有「月之石」王鑽的影月終於甦醒了！他以手上的撒旦劍，只消一擊便貝綫尼消滅，而劍聖始知創世王只是利用他而已，根本無意讓他繼任為下一任的創世王‥‥



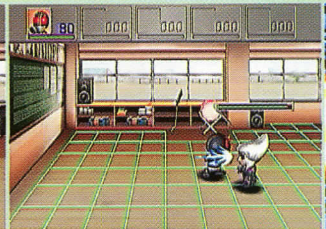




美しきワナ

第45話（事件ID 082）







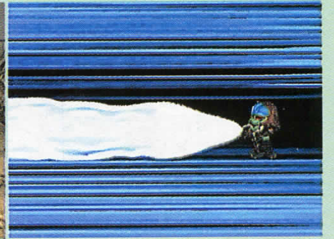
近日，英雄們收到了消息，指黑妖幫的影月發出了挑戰狀，與BLACK對決，並指明決戰地點是位於街中心的學校。也許這是黑妖幫的詭計，但無論如何，BLACK還是先行趕到決戰地點。在學校內，BLACK那裡發現影月的影蹤？在3樓的課室內找到三神官之一的翼龍怪人域茱姆，BLACK始知原來這真是黑妖幫的詭計。留意她的必殺技有效範圍極廣，加上由於這場戰鬥是行單校，故必須配備回復藥。幾經艱苦，BLACK始把域茱姆暫時擊退。但戰敗的域茱姆心有不甘，BLACK更被吸進域茱姆的異世界當中‥‥BLACK再次遇上域茱姆，但域茱姆仍不敵BLACK的力量。此時影月終於現身，垂死的域茱姆還想與BLACK同歸於盡。然而，被撒旦劍刺穿身體的，就只有域茱姆而已‥‥三神官之一的域茱姆已被消滅，看來黑妖幫的勢力已所餘無幾了‥‥加油罷！英雄們！戰鬥罷！英雄們！不要輸啊！幪面超人BLACK！

獣神の挑戦

第46話（事件ID 083）

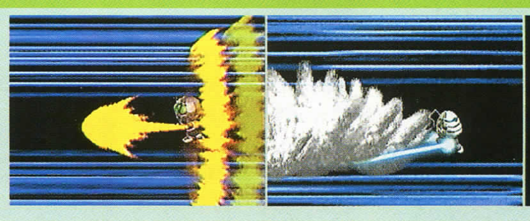
近日，英雄們收到了消息，指最近有人發現海邊有一鯨魚怪人出現，為了查明事實的真相，幪面超人BLACK一行人便馬上向海邊現場進發。在海邊，BLACK一行人便馬上發現鯨魚怪人，但牠一見眾人便逃脫。大家一路追上去，原來鯨魚怪人主要是把英雄們引到陷耕，其中三神官之一的劍豹怪人拔拉姆亦會登場。但由於鯨魚怪人不滿拔拉姆污染海洋，於是遂倒戈相向加入我方。在採石場內，只要往右下走便可找到拔拉姆，途中佈下了不少地雷陣，尤幸隊伍中有V3在場，透過V3 HOOPER可從容避過所有地雷陣。戰鬥中，留意他的必殺技有效範圍為前方遠距離型。幾經艱苦，BLACK一行人終把拔拉姆擊倒。但戰敗的拔拉姆在垂死前仍發出一記怒擊，之後才在眾人面前爆炸‥‥三神官之一的拔拉姆已被消滅，只剩下達羅姆及影月，看來與黑妖幫作最終決戰的時間也到了‥‥加油罷！英雄們！戰鬥罷！幪面超人BLACK！





二人の王子

第47話（事件ID 084）

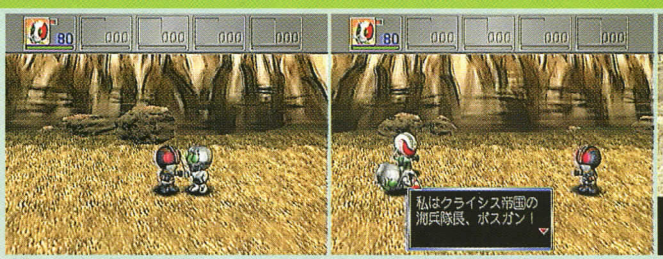




近日，英雄們收到了消息，指有人已掌握了黑妖幫秘密基地的位置所在，看來，與黑妖幫作最終決戰的時間也到了！為了阻止黑妖幫再為害人間，幪面超人BLACK便馬上向秘密基地現場進發。在山洞內，BLACK只要往左下走便可找到三神官最後一員-三葉蟲怪人達羅姆。戰鬥中，留意他的必殺技有效範圍為前方遠距離型。到了最後，達羅姆仍不敵BLACK的力量。之後BLACK便會到達黑妖幫的秘密基地，基地內有不少戰鬥，大可視為儲SP的機會。往上走便可在最右上的門扉內找到影月，世紀王大戰一觸即發！留意他的必殺技有效範圍極廣，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒他實在不難(但最好配備回復藥)。擊倒影月後，大家可先取得撤旦劍，然後沿路折返取得回復藥，之後才回到影月處。走進背景深處通過奧殿的一段路便可找創世王算帳，在EVENT發生後BLACK便正式和創世王對決。留意創世王的普通攻擊力高、必殺技有效範圍極廣，而且更可回復HP，是最強的敵人。大家要擊倒他，便須有作長期戰的準備。幾經艱苦，BLACK終把創世王消滅！

太陽の子RX！

第48話（事件ID 088）



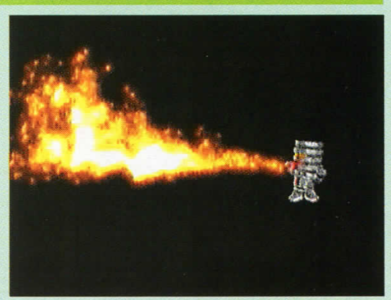


基本上，這話是《幪面超人BLACK RX》的劇情，亦是RX登場的版面。話說近日英雄們收到了消息，指最近有人在採石場內發現了一個相信是影月的人物出現，為了查明事實的真相，幪面超人BLACK便馬上向採石場現場進發。在採石場內，大家會在下方找到BLACK正與影月對決，2人也鬥至難分難解‧‧‧‧最後，BLACK雖然把影月擊倒，但卻突然出現一名謎之敵人，原來他便是來自古萊施帝國的4大隊長之一「海兵隊長 保士加」。眼見他要對BLACK猛下殺手之際，V3突然出來解圍。戰鬥中須留意他的必殺技有效範圍為前方遠距離型，要小心避過其有效範圍。另一方面，BLACK吸收了太陽的能量，身體產生異變，轉生成幪面超人BLACK RX！重生後的RX只以一記風車劍，保士加便立刻應聲倒地。古萊施帝國，一個來自魔界的國度，他們的魔爪已伸向地球，地球的明日又會如何‧‧‧‧加油罷！英雄們！戰鬥罷！太陽之子-幪面超人RX！

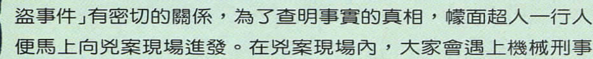
バドーの脅威

第49話（事件ID 028）





基本上，這話是《機械刑事K》的劇情，亦是K登場的版面。話說近日英雄們收到了消息，指最近有人發現了一宗密室殺人事件，相信與近日發生的「10億元強



盜事件」有密切的關係，為了查明事實的真相，幪面超人一行人便馬上向兇案現場進發。在兇案現場內，大家會遇上機械刑事K，而K更認為兇手應該不是人類‧‧‧‧眾人也循K走出密室，突然傳來一車子聲，之後，眾人便追趕至廢工場處。在上方的機動室內會遇上巴多的殺人機械人-油筒怪人，原來他便是為了10億元強盜事件而殺人，留意他的必殺技有效範圍為前方遠距離型，戰敗後油筒怪人會留下一張船票。眾人循船票指示到達海港，途中會再度遇上油筒怪人，擊倒油筒怪人後，K便會正式加盟我方。得到了機械刑事K這一員充滿偵探頭腦的猛將加盟，英雄同盟的實力可謂大大提昇。但是，英雄又得要面對另一惡黨組織-「巴多犯罪集團」了。加油罷！英雄們！戰鬥罷！機械刑事K！

苦悩

第50話（事件ID 062）



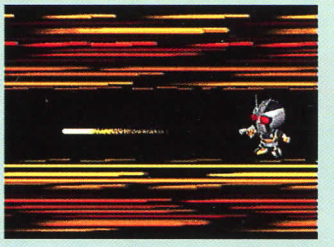


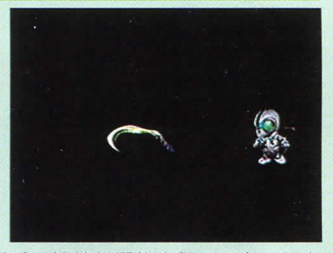
基本上，這話可說是鋼鐵3兄弟的SIDE STORY，因為今集的主角，分別是電腦奇俠、電腦奇俠01及機械刑事K。由於英雄們一直努力維繫和平，為了酬謝眾人，英雄本部特許3人休假一天。鋼鐵3兄弟正為休假而表現得輕鬆，其中電腦奇俠更認為早叫天龍俠和地龍俠一起出來‧‧‧‧正當眾人興高彩烈之際，電腦奇俠看到有人站在海邊的欄杆，原來那是影月。看來他為自己遭遇的不幸而自怨自憐，鋼鐵3兄弟見狀便為他唱歌開解。得到了3兄弟的鼓勵，影月回復了自信，甚至是回復了惡黨的本性‧‧‧‧戰鬥中留意他的必殺技有效範圍極廣，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒他實在不難。擊倒影月後，他便充滿鬥志的趕著去找幪面超人BLACK決戰‧‧‧‧加油罷！影月！戰鬥罷！擁有「月之石」王鑽世紀王-影月！你一定要把幪面超人BLACK擊倒啊！

ヒーローキラー

第51話（事件ID 089）

近日，英雄們收到了消息，指最近有人發現廢工場中有著異常的能量反應，同一時間，街上的車子也無故發生暴走事件，為了查明事實的真相，RX一行人便馬上向廢工場現場進發。在廢工場中，RX一行人往下走出廢工場便馬上發現古萊施帝國的4大隊長之一「機甲隊長 卡狄遜」。然而，他未有參與戰鬥，並叫出怪魔機械兵迪斯卡龍應戰。眾人雖已使出渾身解數，但它似乎不怕英雄們的攻擊‧‧‧‧在一記必殺技攻擊後，大家也不支倒下去‧‧‧‧這時，RX內心那份守護和平的執念轉化為一種奇妙的能量，令身體產生了異變，轉生成機體幪面超人(ROBOT RIDER)！重生後的機體幪面超人戰鬥能力極高，不消一會，迪斯卡龍便給徹底打敗。消滅迪斯卡龍後，眾人便返回廢工場，在右下的控制室可找到卡狄遜，留意他的必殺技有效範圍極廣，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒他實在不難。另一方面，古萊施帝國的攻擊已愈來愈激烈了‧‧‧‧無論如何，英雄們也是絕不會輸給古萊施帝國的。加油罷！英雄們！不要輸啊！英雄們！戰鬥罷！炎之王子-機體幪面超人！





決戦！炎の神殿

第52話（事件ID 090）

近日，英雄們收到了消息，指古萊施帝國最近正在進行一個人工火山爆發計劃，看來古萊施帝國的手段也太殘忍了。另外，情報亦指敵人的基地正處方於山麓附近的鍾乳洞內，為了查明事實的真相及阻止一場浩劫發生，RX一行人便馬上向鍾乳洞現場進發。在鍾乳洞中，RX一行人往下走便會在密室內發現古萊施帝國的4大隊長-「牙隊長 京多利安」及「諜報參謀 瑪莉女男爵」。戰鬥中，大家要同時應付2大隊長，之後有EVENT發生。由於RX不慎墮入陷耕，故隊伍中只有4人應戰，戰鬥至一段時間，瑪莉女男爵會先行離去，留下京多利安與眾人戰鬥。在眾人努力下，終把京多利安消滅。眾人繼續追蹤瑪莉女男爵去，終在熔岩層最右下方找到出口‧‧‧‧另一方面，RX不慎墮入古萊施帝國的陷耕，由於對古萊施卑手法的憤怒，令RX身體產生了異變，轉生成生體幪面超人(BIO RIDER)！在那邊廂，眾人在古萊施帝國的秘密基地內找到瑪莉女男爵，而生體幪面超人亦及時趕到。戰鬥中留意瑪莉女男爵的必殺技有效範圍極廣，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒她實在不難。消滅瑪莉女男爵後，基地的自爆裝置啟動，眾人須在5分鐘限時內返回出口(記著多配備回復藥及在洞內儘量往上走)‧‧‧‧看來，英雄們與古萊施帝國作最終決戦的時間也到了‧‧‧‧加油罷！英雄們！不要輸啊！憤怒王子-生體幪面超人！





輝ける未来のために！

第53話（事件ID 091 ）

經過了漫長的戰鬥及無數生命的消散，英雄們與惡黨的決戰終於也到了打上終止符的時間！近日，英雄們收到了消息，指古萊施帝國的古萊施皇帝正欲與眾人進行會談，難道古萊施皇帝在耍手段嗎？由於古萊施皇帝指明了會談地點在古萊施要塞內進行，為了查明事實的真相，RX一行人便馬上向古萊施要塞進發。在要塞內，RX一行人一入內便馬上遇見古萊施要塞的守護者-骷髏魔怪人。在他引導下，眾人在司令室內與古萊施皇帝進行會談。席間，古萊施皇帝提出與一眾英雄們結盟的建議，但眾人當然不甘與邪魔結盟，作古萊施帝國的走狗。會談破裂後，眾人會與古萊施皇帝對決，但他似乎不怕英雄們的攻擊，眾人唯有暫時撤退‧‧‧‧在重新整理裝備及士氣後，大家再次硬闖古萊施要塞！這時，RX一行人要先往下方的司令處取得印有CODE NO.2191的MEMO，然後便可往左上乘昇降機到B1，往下走有EVENT發生。原來古萊施帝國打算把過去惡黨組織的首領們重生，好讓他們能協助古萊施帝國完成征服地球的野望。正義的英雄們當然不會讓古萊施帝國的奸計得逞。在解決了骷髏魔怪人之後，眾人便往找古萊施皇帝對決，留意皇帝的普通攻擊力高，而且更可回復HP，大家要擊倒他，便要有作長期戰的心理準備。幾經艱苦，大家終把古萊施皇帝消滅(第1次死後會復活)！而古萊施帝國亦會正式崩滅‧‧‧‧一直以來，英雄們也竭盡所有獻身戰鬥，為的都只是維護世界和平。如今，和平的日子也終於再次降臨，只要人類不再污染環境，怪魔界亦不會再出現‧‧‧‧多謝你們！各位英雄！你們的名字將永遠活在人們心中！

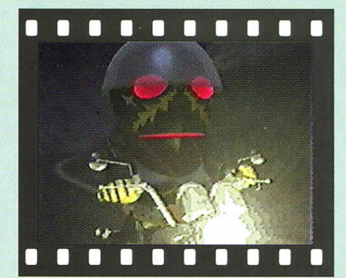




ENDING MOVIE CHIP



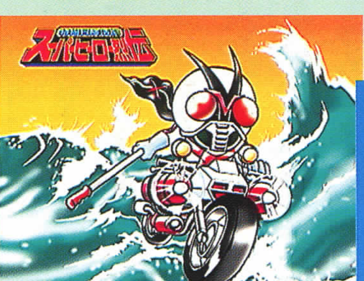






《RIDER篇》資料補充

遊戲中的劇情甚多，而且就算取得角色(如SKY RIDER)也未算能取齊角色所有的劇情，是以本篇攻略以刊登所有RIDER的劇情為主，敬請大家留意。



幪面超人X篇

(事件ID 072)

破滅への序章





基本上，這話是事件ID 071的延續，話說近日英雄們收到了消息，指邪惡組織「G.O.D.」進行一項「RS裝置」的超能量發射裝置計劃，為了查明事實的真相及阻止其犯罪活動，幪面超人一行人便馬上向開發中心現場進發。在G.O.D.的秘密基地內，大家會遇上一名戰鬥員進入秘密房間，只要依著胡蘆按門邊的按鈕便可進內。之後往左上方走，便會遇上紅番怪人，留意牠的必殺技有效範圍為前方遠距離型。之後走了不一會，便可到達RS裝置研究室的跟前；然而，忽然傳來一陣怪獸的嘶叫聲，原來那是G.O.D.的另一名怪人-蜘蛛拿破崙的到來，只要留意牠的必殺技有效範圍，要擊倒牠實在不難。戰鬥後大家進入研究室，但等待眾人的卻是G.O.D.的秘密警察第一室長-阿波羅幽靈。最後，在眾人努力下，雖把阿波羅幽靈暫時擊退，但RS裝置卻‥‥無論如何，英雄們也是不會讓G.O.D.的奸計得逞的。加油罷！英雄們！不要輸啊！幪面超人X！

(事件ID 073)

RS装置を破壊せよ



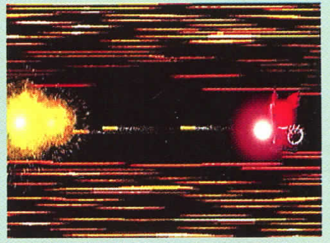


近日，英雄們收到了消息，指G.O.D.的「RS裝置」計劃已進入完成階段，基於事態嚴重，為了拯救人類脫離危機及阻止G.O.D.的惡行，幪面超人一行人便馬上向G.O.D.的秘密基地進發。在秘密基地內，英雄們只要一路往下走便可到達一面充滿裂縫的牆壁跟前，在秘密房間內往上走便可找到RS裝置。這時阿波羅幽靈再次出現，戰敗後的阿波羅幽靈竟以自爆手段，來欲與眾人同歸於盡！眾人一路逃脫，沿途中有不少戰鬥，但這亦是儲SP的機會。最後，大家會在採石場的盡頭處找到怪盜蟲人。在戰鬥中，留意牠的必殺技有效範圍為擴散型的一種。戰勝怪盜蟲人後，G.O.D.的「RS裝置」計劃終告失敗，而地球亦逃過了一場浩劫。另一方面，G.O.D.的暗黑帝(KING DARK)似乎對此感到非常不悅，並準備對英雄們進行一次大反擊‥‥加油罷！幪面超人X ！你要保衛人類的和平啊！暗黑帝！你的奸計是不會得逞的！

(事件ID 074)

鋼鉄の悪魔



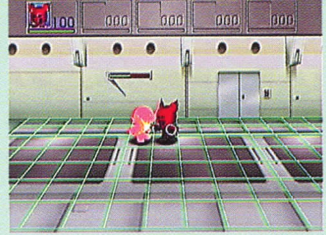




近日，英雄們收到了消息，指已掌握了G.O.D.首領-暗黑帝的藏身地點，看來，這是與暗黑帝作決一雌雄的時候了！為了徹底消滅G.O.D.這個邪惡組織，幪面超人X一行人便馬上向G.O.D.的總基地進發。在採石場上一直往山洞走便可到達G.O.D.的秘密基地，基地內，英雄們會再遇「再生阿波羅幽靈」及展開戰鬥，留意這時的阿波羅幽靈是無敵的。在EVENT後大伙兒會與阿波羅幽靈再打一場，而這次真的可把他徹底消滅。在補充了HP後，只要一路往下走便可到達基地深處，在最後一道秘密房間內往右走便可到達地下山洞。這時只要往上走便可找到G.O.D.首領-暗黑帝的藏身地點，然而彼此間的實力太懸殊了‥‥這時，1號發現了暗黑帝的弱點，在其身體內部，眾人只要往上走便可找到動力部，將之破壞後便可再與暗黑帝一戰。基本上，暗黑帝只是「一粒」光球，大家要擊倒他實在不難。最後，大家總算把G.O.D.這個惡黨消滅了。然而，英雄們的戰鬥尚未完結。英雄們！你們還要繼續守衛地球啊！

(事件ID 086)

秘密警察の実力



基本上，這話可說是《幪面超人X》的SIDE STORY，而今集的主角，更是一直以敵人身份，與幪面超人X作對的「G.O.D.秘密警察第一室長」-阿波羅幽靈。劇情以「RS裝置」計劃的一段開始，為了組織的未來作戰，阿波羅幽靈便帶領一班手下到英雄的作戰總部奪取RS裝置。在控制室外，阿波羅幽靈會遇上其宿敵-幪面超人X，阿波羅幽靈更以1對1方式與幪面超人X「真劍勝負」！在戰鬥中，大家可體會這位秘密警察的實力，就算單以拳腳而言，不消一會已可把幪面超人X擊倒‥‥最後，戰鬥員成功奪取RS裝置，在逃脫之際，阿波羅幽靈發現戰鬥員剛才所奪取的，竟是一部「咖喱自動作成裝置」！(‥‥)在這樣一班庸才下，惡黨組織G.O.D.還有未來嗎？暗黑帝一心征服世界的野心可以達成嗎？加油罷！阿波羅幽靈！作為惡黨組織G.O.D.最優秀的戰士，你千萬不要放棄啊！



幪面超人阿瑪遜篇

(事件ID 076)

敵か味方か変な奴



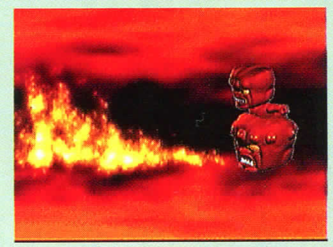


基本上，這話是事件ID 075的延續，亦是《幪面超人亞瑪遜》的劇情。話說近日英雄們收到了消息，指最近有人在森林一帶地區看到有敵方的戰鬥員出現，難不成這是惡黨「基度」的戰鬥員？為了查明事實的真相及擊倒敵人，幪面超人一行人便馬上向森林現場進發。在森林內，大家會遇上基度的戰鬥員及一名怪人，只要選擇協助怪人，鼴鼠獸人便會加盟我方成為同伴。在牠帶領下，眾人走到了基度的秘密基地進發。在基地內，大家遇上基度的首領-十面鬼，在發生EVENT後大家只有1分鐘逃命時間。只要往左上方向走了不一會，便可看見出口。最後，在眾人努力下，大家這次雖然總算逃過大難，但基度亦不會就算數的，英雄們與基度的戰鬥亦將會持續下去‧‧‧‧另一方面，基度的首領-十面鬼雖然未曾正式交手，但似乎他將也是一名難纏的對手‧‧‧‧無論如何，英雄們也是不會輸給基度的。加油罷！英雄們！努力啊！亞瑪遜！你要守護藏有印加文明的基基腕輪啊！

(事件ID 077)

ゲドン首領との決戦



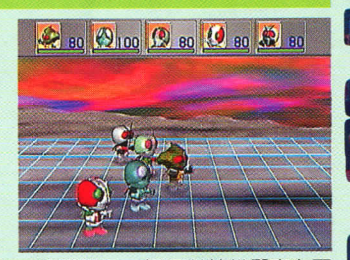


近日，英雄們收到了消息，指亞瑪遜的朋友MASABICO君在學校離奇失蹤，難道這又是與惡黨基度有關的嗎？無論如何，由於事態嚴重，亞瑪遜便先行趕到現場，而為了查明事實的真相，幪面超人一行人亦便馬上向學校現場進發。在學校內，大家可在2樓會遇上亞瑪遜，然後在一課室內更會遇上鱷魚獸人，牠更以基基腕輪作為交換小孩的條件‧‧‧‧戰鬥後，鱷魚獸人會對小孩注入「鱷魚毒」，而十面鬼亦於此時出現。為了取得解毒劑，亞瑪遜便隻身前往基度的秘密基地‧‧‧‧在最上層可找到十面鬼，要留意他的必殺技有效範圍極廣。只要小心避過他的必殺技有效範圍，大家要擊倒他實在不難，但勸喻各位還是多帶備回復藥。最後，亞瑪遜總算把十面鬼強敵擊退，而MASABICO君亦終於清醒過來。然而，基度雖然已被消滅，但現在似乎又來了一個新惡黨對基基腕輪虎視眈眈‧‧‧‧到底戰鬥何時才能停止？亞瑪遜！你千萬不要放棄啊！地球的明日就掌握在你手中啊！

(事件ID 078)

大帝現る



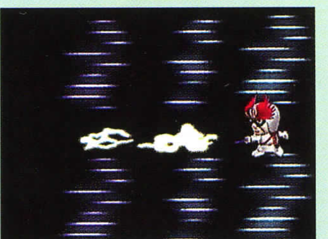


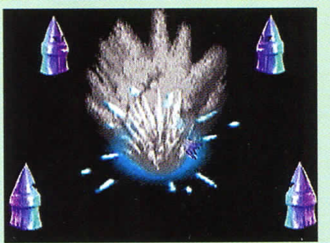
近日，英雄們收到了消息，指在街的中心突然豎立了一座謎之大廈，而且內裡似乎存在著一名謎之男子，難道這就是新惡黨的基地嗎？無論如何，為了查明事實的真相，幪面超人一行人亦便馬上向大廈現場進發。甫進入這座大廈，忽然一把聲音響起，原來是加拉得帝國的撒羅大帝，再繼續走下去，大家便發現這大廈原來是與異次元空間相連接‧‧‧‧途中大家會遇上電腦黑魔，交手後繼續往前行，經過天台、地下倉庫，幾經艱苦，眾人始走出了這異次元空間。最後，撒羅大帝便會現身，並召出一班戰鬥員，但這對英雄們實在不足為患。雖然今次一眾英雄們總算逃過大難，但相信今次事件只是加拉得帝國征服世界的第一步，英雄們與加拉得帝國的戰鬥只是剛剛開始‧‧‧‧另一方面，雖然眾人尚未曾正式與加拉得帝國的撒羅大帝交手，但似乎他比起基度的首領-十面鬼，將是一名更難纏的對手‧‧‧‧無論如何，基基腕輪也是絕不能交到給撒羅大帝的手中。加油罷！英雄們！不要輸啊！亞瑪遜！你要好好守護著印加文明的智慧-「基基腕輪」啊！

(事件ID 079)

ガランダー帝国の最後







近日，英雄們收到了消息，指加拉得帝國的撒羅大帝發出了挑戰狀，並指明只可亞瑪遜一人到來，否則他的朋友MASABICO君便會有性命之憂。也許這是惡黨的詭計，但無論如何，由於事態嚴重，亞瑪遜便先行趕到基地。另一方面，為了查明事實的真相，幪面超人一行人亦便馬上向基地現場進發。在基地內，亞瑪遜往上走便可遇上撒羅大帝，然而，由於為了MASABICO君的安全，亞瑪遜只能任由戰鬥員拳打腳踢而不能還手(一還手便GAME OVER)‧‧‧‧另一方面，1號等人便潛入基地以救出MASABICO君及亞瑪遜。在下方的監察室內可找到MASABICO君，透過監察室的通訊，在得悉MASABICO君已獲救後，亞瑪遜便立即向撒羅大帝進行反擊(但須先補HP)。在1號等人會合後，戰鬥一觸即發。留意撒羅大帝的必殺技有效範圍為前方遠距離型。只要小心避過有效範圍，大家要擊倒他實在不難。擊倒撒羅大帝後，影之支配者便會出現，留意他的必殺技有效範圍為擴散距離型。最終，加拉得帝國的野心也給完全粉碎，而亞瑪遜亦把腕輪拋掉，因為科學是用以造福人類，而決不是挑起仇殺及戰爭！

(事件ID 087)

戦闘員はつらいよ




基本上，這話可說是《幪面超人亞瑪遜》的SIDE STORY，而今集的主角，更是名不經傳，平凡過平凡的基度／加拉得帝國戰鬥員乙名。劇情以講述身為基度／加拉得帝國戰鬥員的日常修行-對惡黨大幹部「必恭必敬」的阿諛奉誠。故事一開始，13號戰鬥員被十面鬼呼召，他也須在限時前到達十面鬼的房間，走出左邊出口後只要往右上的門走便可到達。在十面鬼的房間內，13號戰鬥員被十面鬼一輪「訓誨」後便開始他的工作-替十面鬼「R」背脊，留意只須8次便可令十面鬼感到舒泰，若再多1次的話‧‧‧‧之後便輪到被撒羅大帝呼召，今次「絕‧對‧不‧能」在限時前到達撒羅大帝的房間，否則的話‧‧‧‧走出左邊出口後只要往左上的門走便可到達，只要在00：00：00秒進入房間便可。原來撒羅大帝患了傷寒，只要沿路折返，在中間第2扇門取最上方的那瓶藥便可，記著千萬不要弄錯‧‧‧‧最後，正當戰鬥員13號以為可以休息之際，警報訊號響起，可憐戰鬥員13號更被其他同僚硬帶到前線戰鬥！(‧‧‧‧)戰鬥員的生活就是這樣了，到底戰鬥員13號的命運又會如何？加油罷！戰鬥員13號！戰鬥罷！戰鬥員13號‧‧‧‧

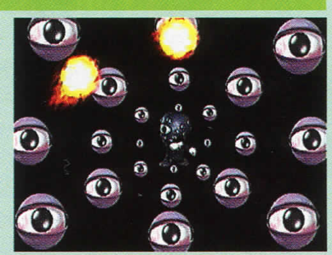


幪面超人強者篇

(事件ID 066)

百の目を持つ男





近日英雄們收到了消息，指最近有人看見一怪人在街道上到處搗亂，看來這件事與黑撒旦幫有密切的關係‧‧‧‧無論如何，為了查明事實的真相及阻止怪人為害人間，STRONGER一行人便馬上向街道現場進發。在街上，大家會遇上黑撒旦幫的幹部-百眼泰坦，留意它的必殺技有效範圍為擴散型的一種。戰鬥後有EVENT發生，由於有消息指百眼泰坦在小學內挾持學生作人質，大家還是先趕至小學現場再算‧‧‧‧在小學內，眾人只要往左走至禮堂便會遇上百眼泰坦，救回小孩後大家便趕往拯救STRONGER。在山洞內，大家可再遇STRONGER，打敗百眼泰坦後便可救回STRONGER。在百眼泰坦死後，黑撒旦幫的另一大幹部-影子將軍便會登場，在回程路上有不少隱藏的爆破裝置，加上最後會一場戰鬥，還是勸大家裝備多點回復藥。只要往左方走，眾人不久就可脫出山洞。在眾人努力下，雖然終可把百眼泰坦擊倒，但影子將軍到底又是何許人‧‧‧‧無論如何，英雄們也是不會讓黑撒旦幫的奸計得逞的。不要輸啊！英雄們！加油罷！ STRONGER！

(事件ID 067)

最高幹部、デッドライオン



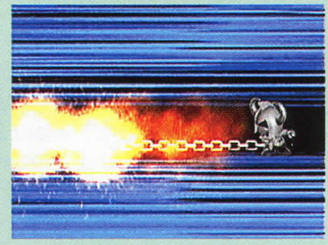


近日，英雄們收到了消息，指黑撒旦幫的最高幹部發出了挑戰狀，並指明眾人必須應約，否則便會把街道上所有的居民殺掉。由於事態嚴重，英雄們便馬上向採石場現場進發。在採石場內，眾人立即便可遇上黑撒旦幫的最高幹-死亡獅子，大伙兒繞過了山頂往下走便可再次找到死亡獅子。然而，牠又再次逃脫並佈下了地雷陣，尤幸隊伍中有V3在場，透過V3 HOOPER可從容避過所有地雷陣。之後只要沿路折返便可找到死亡獅子，戰鬥一觸即發。留意死亡獅子的必殺技有效範圍為前方遠距離型，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒他實在不難。擊倒死亡獅子後，牠再次逃脫，大伙兒直追趕至黑撒旦幫的秘密基地，並在基地最下方再次找到牠。最終，英雄們也把死亡獅子完全擊倒。然而，惡黨的勢力尚未消滅，而影子將軍的身份仍是一個謎‧‧‧‧加油罷！STRONGER！你要保衛人類的和平啊！千萬不要輸給惡黨的野心啊！



(事件ID 068)

鋼鉄怪人登場！

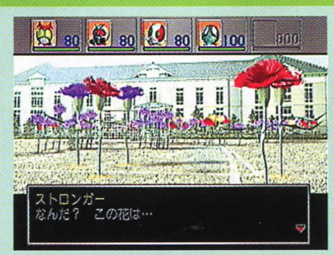



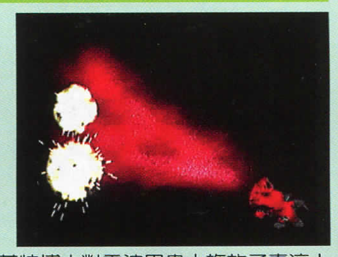
近日英雄們收到了消息，指最近有人看見一怪人在街道上襲擊在工場施工中的工作人員，難道黑撒旦幫尚有新的怪人嗎‧‧‧‧無論如何，為了查明事實的真相及阻止怪人為害人間，STRONGER一行人便馬上向工場現場進發。在工場內，大家會遇上一名拿著大鐵球的怪人，但他似乎並不怕英雄們的攻擊‧‧‧‧突然，一股強烈的不明氣體扣去不少HP，然後一名自稱基特博士的人出來，從她的對話中得知該名拿著大鐵球的怪人原來叫鋼鐵參謀，看來他們與影子將軍也有密切的關係‧‧‧‧在2次EVENT後，眾人將再與鋼鐵參謀決戰，留意他的必殺技有效範圍為前方遠距離型。把鋼鐵參謀擊倒後，他會暫時撤退。在工場內，眾人只要往上走便可到達秘密基地，由基特博士的研究所往下走，最後便可在右上的房間內找到鋼鐵參謀。由於他不怕英雄們的攻擊，故眾人便沿路折返基特博士的研究，打破毒氣裝置便可再與鋼鐵參謀一戰。最後，大家總算把鋼鐵參謀這名強敵消滅了。然而，英雄們的戰鬥是尚未完結的。英雄們！你們還要繼續守衛地球啊！加油罷！ STRONGER！

魔女！ドクターケイト

(事件ID 069)

近日英雄們收到了消息，指最近有小學校內發生了學生離奇消失的事件，由於事態嚴重，電波甲蟲人便先行趕到基地。另一方面，為了查明事實的真相及阻止怪人為害人間，STRONGER一行人便馬上向小學現場進發。在小學校舍門外有EVENT發生，之後大家只要往左方禮堂走便會遇上基特博士及電波甲蟲人，原來基特博士以魔法把學生變作了花‧‧‧‧突然，基特博士對電波甲蟲人施放了毒液！為了拯救甲蟲人，眾人便向秘密基地進發。由於甲蟲人中了毒，故平常走路也會扣去不少HP，故最好裝備多點回復藥。在基特博士的研究所內，大伙兒可找到基特博士，大戰一觸即發。留意她的必殺技有效範圍極廣，只要小心避過有效範圍，大家要擊倒她實在不難。最後，大家總算把基特博士這名強敵消滅，而那班被基特博士變作了花的小學生亦得到了解藥。然而，影子將軍的身份到現在仍是一個謎‧‧‧‧因此，英雄們的戰鬥此刻尚未能完結。加油罷！英雄們！戰鬥罷！英雄們！





大首領との最後の決戦！

(事件ID 070)







近日，英雄們收到了消息，指影子將軍發出了挑戰狀，希望可與STRONGER以1對1方式進行「真劍勝負」，之後STRONGER便先行趕到指定地點。另一方面，為了查明事實的真相，幪面超人一行人亦馬上向決戰場所進發。在採石場內，解決了一班戰鬥員後，便輪到STRONGER與影子將軍的對決，戰勝後影子將軍卻令手下把STRONGER捉去‧‧‧‧為了救回STRONGER，1號等人便潛入基地內。基地內佈下了地雷陣，尤幸隊伍中有V3在場，透過V3 HOOPER可從容避過所有地雷陣。途中眾人會多次遇上影子將軍，但他每次均以TRUMP SHOT攻擊我方後便立即逃去，由於所扣去的HP也不少，故最好裝備多點回復藥。最後，大伙兒可在基地上層找到影子將軍並會合STRONGER，而STRONGER這次更主動提出了1對1的決戰要求。擊倒影子將軍後，岩石大首領便會出現，留意他的必殺技包括了回復技。最後，大家總算把黑撒旦幫這個惡黨消滅了。然而，世界的惡黨仍未完全被消滅，英雄們的戰鬥是不會完結的。戰鬥罷！英雄們！你們還要繼續守衛地球啊！

Gシャドウ青春の日々

(事件ID 085)

基本上，這話可說是《幪面超人強者》的SIDE STORY，而今集的主角，更是一直以敵人身份，與STRONGER作對的「黑撒旦幫大幹部」-影子將軍。劇情是以影子將軍昔日的日常修行為主，當時的影子將軍，仍是黑撒旦幫的「幹部候補生」身份，為了成為正式的黑撒旦幫幹部，影子將軍每日也進行艱苦的特訓。只要選擇繼續修行，影子將軍便要和一班戰鬥員作實戰練習。在戰鬥中，大家可體會這位影子將軍的實力，就算單以拳腳而言，不消一會已可把所有戰鬥員秒殺‧‧‧‧在3次實戰練習後，影子將軍的特訓已完結，在自己的房間內，影子將軍已倦至力盡倒地‧‧‧‧然而，一想起要擊倒STRONGER，影子將軍體內的鬥志便立刻燃燒起來‧‧‧‧加油罷！影子將軍！燃燒罷！影子將軍！作為惡黨組織黑撒旦幫最優秀的戰士，把你的熱血青春盡情燃燒罷！





バーベキューは楽しいな

(事件ID 092)

一個非常有趣的版面，甚至可以說，基本上這話是《五勇士》的SIDE STORY，因為今集的主角，正是《五勇士》中的5位成員。由於英雄們一直努力維繫和平，為了酬謝眾人，英雄本部特許5人休假一天。(←點解淨係得佢5個有假放？)正當眾人為怎樣渡過休假而爭議不休的時侯，五勇士中的黃勇士便提意到郊外BBQ。在草原上，大家也十分表現得輕鬆，其中黃勇士更是顯得異常興奮‧‧‧‧正當眾人興高彩烈之際，G.O.D.的暗黑帝突然出現，並把所有燒烤食物也破壞了，黃勇士對此似乎感到非常憤怒，五勇士立即對暗黑帝進行大反擊。留意它的必殺技有效範圍為擴散型的一種，當鬥至難分難解之際，黃勇士竟力盡倒下‧‧‧‧這時，小路寶突然出現，原來他正為成為A級機械人而努力，可是他實在不是暗黑帝的對手，於是他遂決定在旁替五勇士打氣。最後，大家總算把暗黑帝這個強敵擊退了。然而，小路寶在今次表現竟獲得0分？加油啊！小路寶君！繼續努力啊！小路寶‧‧‧‧









飛天幪面超人篇

(事件ID 039)

黃金ジャガーの挑戦！









近日，英雄們收到了消息，指有人發現新撒旦幫的黃金美洲虎正率領一班新撒旦幫部隊在魔人山位置建設一座要塞。為了消滅新惡黨的根據地，幪面超人一行人便先到要塞的所在地點進發。到達敵人的基地內，大家會碰上電腦黑魔，由於隊伍中沒有電腦奇俠，故黑魔在忠告一聲後便離去‧‧‧‧往右下走到最後，在最左上的房間內(地下神殿)可找到黃金美洲虎，由於牠將以1對1方式與SKY RIDER進行「真劍勝負」，故必須先為SKY RIDER補充HP。留意黃金美洲虎的必殺技有效範圍為前方遠距離型。只要小心避過有效範圍，大家要擊倒牠實在不難。擊倒黃金美洲虎後，大家須同時破壞3個控制室內的御制裝置，在3個控制室內安裝了破壞裝置後，大家只須沿路折返原先的入口便可成功脫出。最後，新撒旦幫的要塞也給完全粉碎，同時號稱「新撒旦幫最強將軍」的黃金美洲虎也敗下陣來。然而，飛天幪面超人與新撒旦幫之間的戰鬥只是剛剛開始而已‧‧‧‧

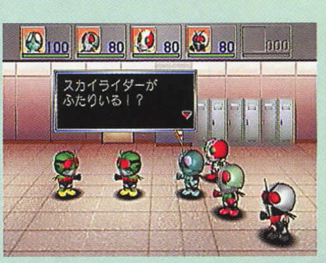
(事件ID 040)

にせスカイライダー登場！





近日，英雄們收到了消息，指有人發現飛天幪面超人在街上到處搗亂，看來這件事與新撒旦幫有密切的關係‧‧‧‧無論如何，為了查明事實的真相及阻止這個偽冒的飛天幪面超人為害人間，幪面超人一行人便馬上向現場進發。在街上突然傳來一聲巨響，大家於是便向傳來巨響的大廈進發‧‧‧‧在大廈內，大家會遇上2名偽冒的SKY RIDER，然而不知就裡的英雄們卻把其中1名偽冒的SKY RIDER編入隊中‧‧‧‧在街上，大家會遇上真的飛天幪面超人，無論選擇幫助偽SKY RIDER與否，也一定會進入戰鬥。留意他的必殺技有效範圍為前方型的一種，但對身體前2格的敵人無效。戰鬥後，真的飛天幪面超人會再次歸隊。為了消滅所有的偽SKY RIDER，幪面超人一行人便繼續在街道上尋找。打到餘下的偽SKY RIDER後，大家最後便會碰上2名SKY RIDER，只要小心避過有效範圍及注意不被夾攻，大家要擊倒他們實在不難。而2人在戰敗後更會把身體合而為一，與英雄們作終極一戰。最後，大家總算把2名偽SKY RIDER收拾掉，看情形，這是開始清算新撒旦幫惡行的時候了。加油罷！英雄們！戰鬥罷！飛天幪面超人！

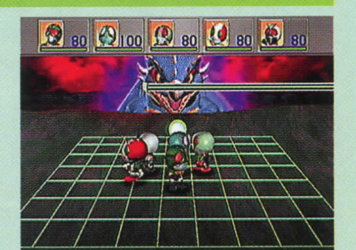




(事件ID 041)

ネオショッカー壊滅!!





近日，英雄們收到了消息，指有人已掌握了新撒旦幫首領的藏身地點-魔神湖湖底，看來，與新撒旦幫首領作最後一戰的時間到了！為了阻止新撒旦幫再為害人間，飛天幪面超人一行人便馬上向魔神湖進發。在前往魔神湖途中，大家會遇上新撒旦幫的大首領，之後有EVENT發生。由於彼此間的實力相距太懸殊了，眾人只好暫時逃往魔神湖的洞窟中‧‧‧‧原來洞窟是直接通往新撒旦幫的基地，但奇怪是基地內竟空無一人，甚至司令室也是一樣‧‧‧‧原來所有人員也移往宇宙船，只要往上方走便可找到傳送裝置，之後1號等人被傳送至新撒旦幫的空中基地，眾人須在限時內摧毀3部酸素破壞裝置，留意每部酸素破壞裝置也由2名偽SKY RIDER把守，只要小心避過有效範圍及注意不被夾攻，大家要擊倒他們實在不難。最後，把3部酸素破壞裝置全數摧毀後，眾人便可找大首領算帳。基本上，大首領只是「一粒」光球，大家要擊倒牠實在不難，唯是留意牠的的必殺技有效範圍極廣，為擴散型的一種。最後，大家總算把新撒旦幫這個惡黨消滅了。然而，英雄們的戰鬥尚未完結。英雄們！你們還要繼續守衛地球啊！ GP







防空壕

TEXT BY JOKER
SAKURA KI

PS

生產商：	ALUTS
售價：	6800日圓/限定版DELUX PACK 9800日圓
容量：	CD-ROM X 2
記憶：	3 BLOCK
發售日：	發售中
RPG/對應DUAL SHOCK	

在春日山高校的B1，玩者可以從這裡進入「防空壕」之內。這個隱藏版面一共分為八個區域，玩者要完為了某些關數之後，才可以進入那些區域之內。第一區要完成「GOLD」，第二區要完成「ZODIAC」(ゾディアック)，第三區要完成「理學研究所」或「珠間留TV」，第四區要完成「廢工場」，第五區要完成「海底遺跡」，第六區要完成「地下鐵工事現場」，第七區要完成「珠間留城」，第八區要在「莫娜多曼陀羅」之「斷罪之界」中，把BOSS影子舞耶和PAOFU打倒後才可以進入。玩者會發現第二區、第五區和第八區會有岩石阻著入口，玩者要從其他的區域進入。不過這是有方法解決的，破壞第二區的岩石要在第一區中，從一些用男性口調契約的惡魔中，得到「美露達羅斯把岩石破壞」(ミノタウロスが岩をどかしてくれる)的情報，然後再找到美露達羅斯(ミノタウロス)契約後，可以拜託它破壞岩石。第五區的岩石，要在第四區用年青人口調得到「絲高斯把岩石破壞」(ショゴスが岩をどかしてくれる)的情報，再和絲高斯(ショゴス)契約便可。第八區的岩石，要在第七區用紳士的口調得到「基利美卡娜把岩石破壞」(ギリメカラが岩をどかしてくれる)的情報，再和基利美卡娜(ギリメカラ)契約便可。

第四區

第一區

防空壕入口

第二區

第三區

第五區

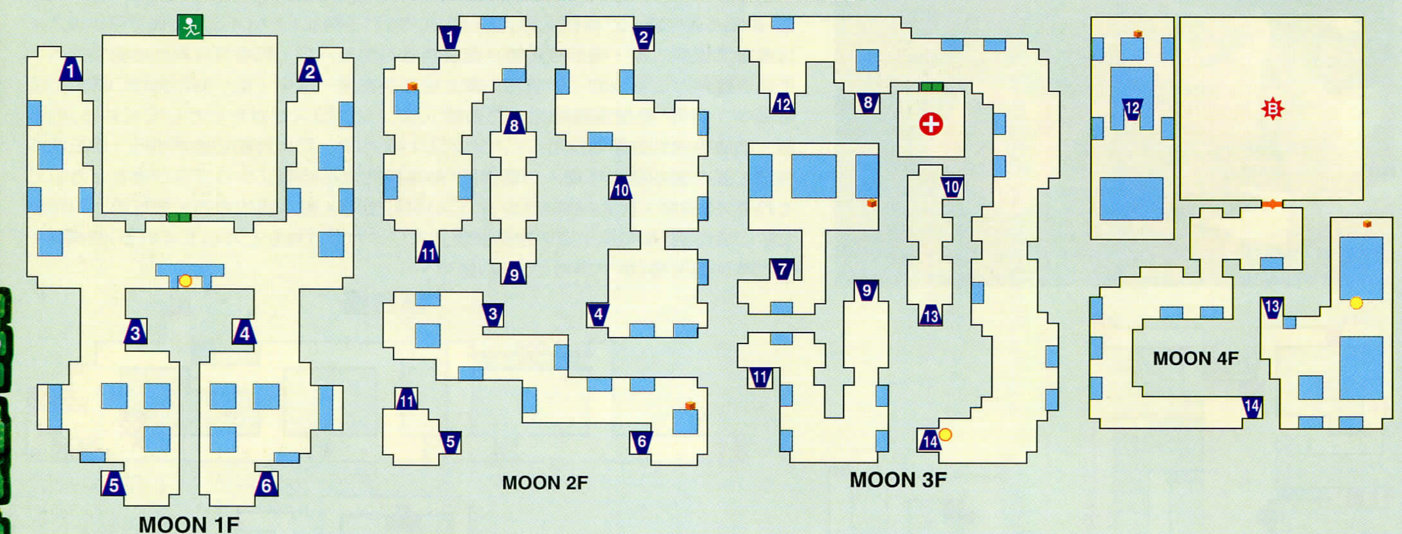
第六區

第七區

第八區

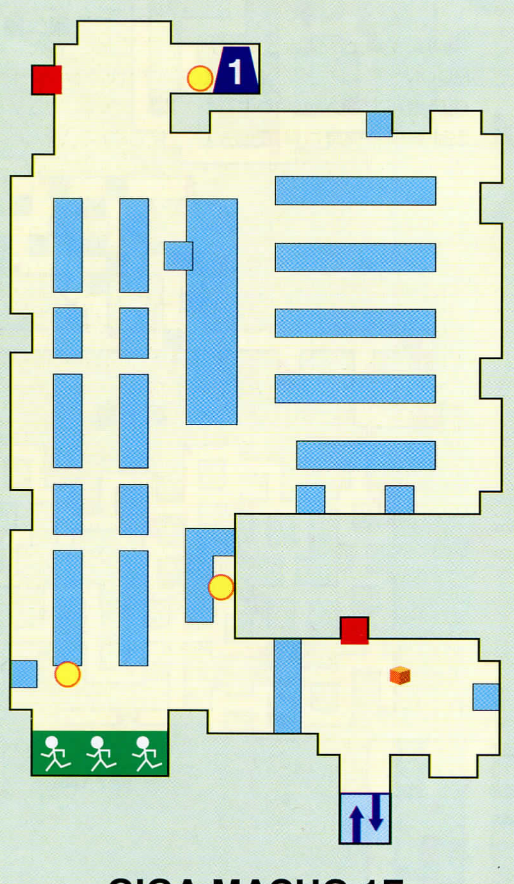
MOON大陸軍（ムー大陸）

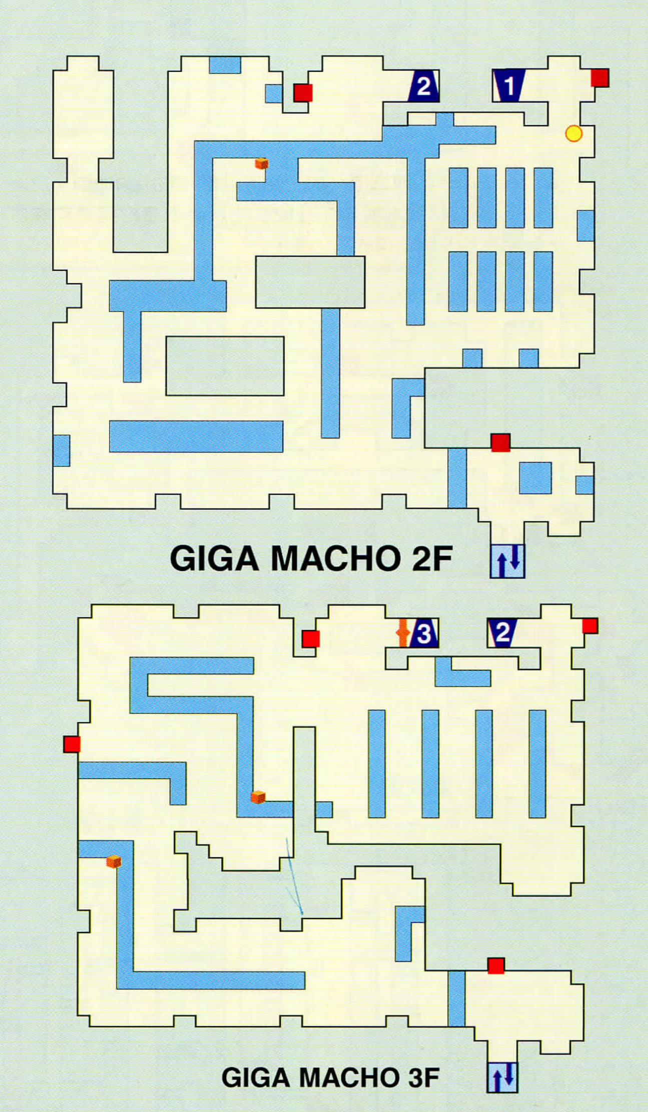
最初的時候，玩者只可以進入這賭錢和換購物品。當玩者把噂惡魔慕斯（ムッシー）和咀咒之的士（呪いのタクシー）的噂實現化之後，玩者便可以在2F至5F進行惡魔退治的行動。當玩者進入之後便會計時，在一定的時間之內玩者要打到噂惡魔和返回出口。如果未能到達出口的話，就算玩者打到了噂惡魔而取得寶物，玩者所得的寶物也會被沒收和趕出店外。攻略惡魔慕斯的時候，它是在3F的回復之泉之內。不過在進入去回復之泉之前，首先玩者要去3F右下方的樓梯附近，找到回復之泉的妖精，聽到有關慕斯的情報，之後進入回復之泉便可找到它。如果玩者被人趕出去一次的話，便不能再找到的它。因此筆者建議玩者盡量不要理會其他惡魔，盡快趕到慕斯面前。另外咀咒之的士會在4F的VIDEO ROOM（ビデオルーム）出現，要開門首先要到4F右下角的警備員聽取PASSWORD，之後便可以進入VIDEO ROOM收拾咀咒之的士。



GIGA MACHO

遊戲中可以購買CD的地方，最初只能進入1F。當把100公里婆婆（100キロババア）和200公里爺爺（200キロジジイ）的噂撒播出去之後，玩者便可以進入2F至5F之內。在這版圖之中，惡魔之間流傳著「舞耶她們不能使用PERSONA」的噂，因此在這裡舞耶她們只可以使用通常攻擊。但取而待之，這版圖出現的惡魔LEVEL較低，所以不用擔心不能使用魔法，但回復道具要準備充足。





GIGA MACHO 4F

GIGA MACHO 5F

搜集地圖的大富豪

當遊戲出現鳴海區的時候，玩者可以從酒吧女酒保那裡，聽到有關收集地圖的噂。把噂實現化之後，在鳴海區的酒吧之內有一位專門收集地圖的大富豪。和他對話便可以取得白地圖，每次只要在去新的版圖之前，來到這裡和他說話，他便會委託玩者收集地圖。接著玩者在新的版圖中，把所有的地方行一次，便可以畫完該版的地圖。之後再來到酒吧把地圖交給那大富豪，他便會給玩者很多塔羅牌和魔法CARD等，有些還是非常珍貴的CARD。

隱藏PERSONA

要召喚「周防辰之進」、「天野舞姬」和「黑田純之助」的PERSONA，首先玩要把蝸牛山之中的捐款箱入滿。到圭或英理子加入之後，舞耶回出版社和水野總編輯對話時，選擇「なんのことでしょ…」。當出現了珠間留城的時候，再到水野總編輯的辨工室，和橿原先生對話便可以得到「周防辰之進」的噂。實現化之後再到荒屋神社中和老婆婆對話，取得「天野舞姬」的噂後又再實現化。跟著玩者便可以在珠間留城的3F和7F找到周防和天野的木乃衣後，玩者便可以召喚這兩個PERSONA了。如果玩者有把蝸牛山的捐款箱入滿，當取得周防的時候，同時也會取得「黑田純之助」的PERSONA。

噂惡魔集

春日山高校：狄基狄基（テケテケ）

從GOLD救了麗之後，玩者便可以從平坂區地圖上聽到有關的噂，實現化之後玩者便可以春日山高校的3F找到狄基狄基。它對於神聖，黑暗和精神系的魔術完全沒有效。玩者把它打倒之後可得到狄基狄基之名牌（テケテケの名札），交給平坂區的那人便可以得到特殊回復道具。

珠間留TV：香島麗子（カシマレイコ）

當玩者選擇了英理子的路線之後，在珠間留TV大堂的警備員那裡，聽到香島麗子的噂。實現化之後直到在第八錄影室和打倒黑貓之前，也有機會遇上它。它會施展黑暗的魔法，如果玩者的PERSONA是防禦黑暗魔法較弱的話，便會有機會被全滅。把它打倒後會得到香島麗子的傘（カシマレイコの傘），把它交給那位警備員的話，他便會給玩者一套魔法CARD。

地下水處理施設：槌子（ツチノコ）

當玩者選擇了圭當同伴之後，玩者可以在鳴海區的地區上，聽到地下水處理施設有槌子出現的噂。把它實現化之後，玩者便可以在地下水處理施設中遇上它。由於它擁有頗強的魔法防禦力，因此玩者要集中以物理攻擊它。不過因為它會逃走的，所以玩者要盡快打倒它為妙。打倒它後會得到槌子之死體（ツチノコの死体），交給鳴海區地圖上的那人，他會給玩者特殊的道具。

日輪丸：紅斗篷（赤マント）、藍斗篷（青マント）

當過了廢工場之後，玩者在前往日輪丸之前，可以在鳴海區地圖上聽到有關紅(藍)斗篷的噂。實現化之後，如果同伴是圭的話，在日輪丸之上會出現紅斗篷，它的弱點是水魔法或冰結魔法。如果同伴是英理子的話，在日輪丸之上會出現藍斗篷，它的弱點是火魔法。不過無論是紅斗篷還是藍斗篷，它們的劍技和黑魔法也很利害，因此玩者要小心留意。把它們打到之後，也可以得到紅斗篷（赤いマント）或藍斗篷（青いマント）。把斗篷交給鳴海區地圖上那人，便可以得到特殊武器。

MOON 大陸：慕斯

當發生了在PAOFU的工作間內，盜聽到龍藏和雲豹將會在廢工場內交易的事件後。玩者可以從MOON大陸的警備員那裡聽到有關的噂，把噂實現化之後便可以進入MOON大陸。對付它的方法很間單，只要集中向它發動電擊魔法便可以消滅它。把打倒它後得到的慕斯之牙（ムッシーの牙）交給MOON大陸的店員，玩者便可以得景品。

MOON 大陸：咀咒之的士

玩者過了海底遺跡，跟著發生了荒屋神社的事件之後。如果之前已經打倒了噂惡魔慕斯，並且用它的牙換了景品之後。玩者便可以在MOON大陸的女子身上，聽到了關咀咒之的士的噂。把噂實現化之後，便可以進入MOON大陸到4F找它。要留意它會在戰鬥之中逃走，如果是這樣的話，即使玩者再次進入VIDEO ROOM之內，玩者也不能再度和它戰鬥。它的弱點和慕斯一樣是電擊系魔法，把它打倒後會取得達古帽子（タク帽），把它拿到店員面前便可換取景品。

GIGA MACHO：100 公里婆婆

經過了無原罪演講會事件，舞耶等人打倒了JOKER佐佐木之後，玩者便可以在GIGA MACHO之內遇上轉生戰士伊蘇京（イシュキック）。和她對話便可以取得100公里婆婆的噂，實現化之後便可以進入GIGA MACHO的2F至3F。由於不能使用PERSONA，因此只能盡快集中打倒它。打到它之後可以取得「高速之稱號」（高速の扎号），把這交給伊蘇京後，她便會給玩者特殊的道具。

GIGA MACHO：200 公里爺爺

完成了海底遺跡之後，如果玩者之前已經把100公里婆婆打倒，並且到伊蘇京那裡取得物品的話。玩者可以再從伊蘇京那裡取得200公里爺爺的噂，然後再把噂實現化後，便可以進入GIGA MACHO的4F至5F找它。對付它時玩者必定要擁有魔法反射或黑暗魔法無效的PERSONA，才能反射它的黑暗攻擊。把它打倒之後便可以得到「最速之稱號」（最速の扎号），再交給伊蘇京後便可獲得特殊的道具。

防空壕：古丹（くだん）

當完成了岩戶山之後，在春日山高校地下室中，和學生會會長說話，便會得到惡魔古丹會出現在防空壕的噂。把噂實現化之後，古丹便會在第六區之中出現。要留意這隻惡魔會使用一招「予言」，有「降魔著RINK 1之PERSONA之外的人瀕死」的效果。不過如果玩者降魔著RINK 1的PERSONA，便可以防了這一招。把它打倒之後便可以取得古丹之頭（くだんの首），交給春日山高校的學生會會長，可以得到一SET PERSONA GEAR。

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

ストリートファイターIIIサードストライク

資料補完 F(完結篇)

TEXT BY: IKI

DC

生產商:	CAPCOM
售價:	5800日圓
容量:	GD-ROM
記憶:	3 BLOCK
發售日:	2000年6月29日

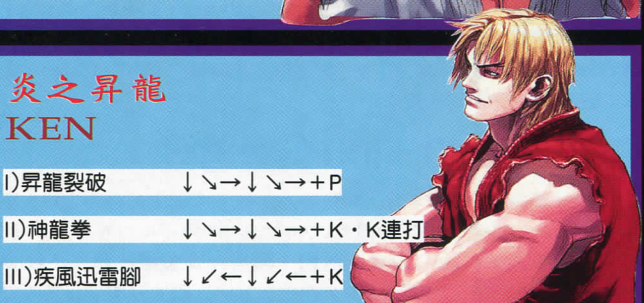
FIG／1～2P／對應MODEM

在《3.3》的遊戲MENU選項中，有一項「SYSTEM DIRECTION」存在著，當中的內容是可改變遊戲中一些系統設定，玩者要先把DIRECTION設定為「ORIGANAL」，才可在遊戲中「享受」當中已改變了的系統設定。在第10頁的「全SUPER ART可用」中，可令角色同時使用3種S.A.，但由於部份角色的S.A.指令出現相同的情況(如RYU的3招S.A.)，故其出招指令也會有所不同。故今期則補回使用「全SUPER ART可用」條件下，所有角色的S.A.指令的輸入方法(留意這時所有角色的S.A. GUAGE也統一為2個LV，換言之真・昇龍拳也可出2次)，廢話少說，睇表！GP



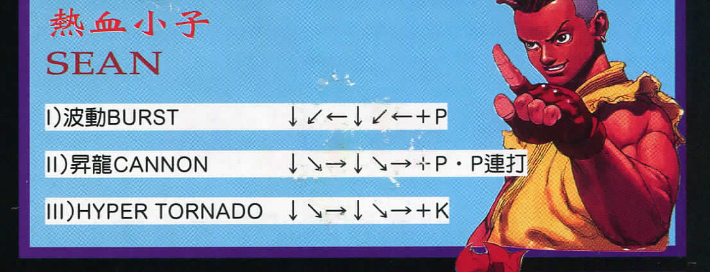


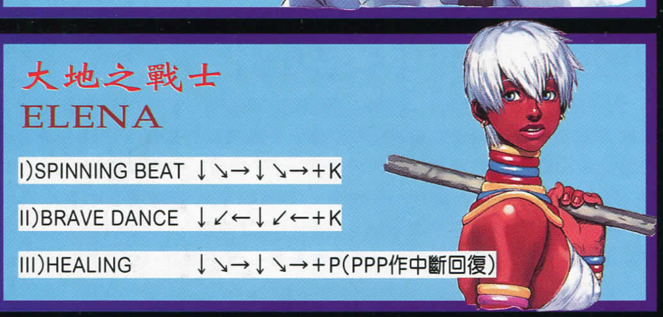














仙術之老怪
ORO

I)鬼神力　↓↙←↓↙←+P(or PPP同按)後，近敵時按P

鬼神空中地獄車　↓↙←↓↙←+P(or PPP同按)後，空中近敵時按P

II)夜行魂　↓↘→↓↘→+P or PPP同按

III) 天狗石　↓↘→↓↘→+P or PPP同按

謎之存在
Q

I)突進及致死連續打擊　↓↘→↓↘→+P

II)腹部及後頭部之痛打　↓↙←↓↙←+P

III)爆發伴隨打擊及捕獲　↓↘→↓↘→+K後↓↘→+P or K

反逆之使徒
URIEN

I)TYRANT PUNISH　↓↘→↓↘→+K

II)JUPITER THUNDER　↓↘→↓↘→+P

III) AEGIS REFLECTOR　↓↙←↓↙←+P or PP

白色殺戮機器
TWELE

I)X.N.D.L.　↓↘→↓↘→+P

II)X.F.L.A.T.　空中↓↘→↓↘→+K

III)X.C.O.P.Y.　↓↙←↓↙←+P

疾風之青龍
YANG



I)雷震魔破拳　↓↘→↓↘→+P

II)轉身穿弓腿　↓↘→↓↘→+K

III)星影圓舞　↓↙←↓↙←+P

愛與恨之狹間
REMY

I)憤怒之SHUPERUNOVA　↓↘→↓↘→+P

II)VIERUJU中安息　↓↘→↓↘→+K

III)傷心之NOKUTURUNU　↓↙←↓↙←+K

風雲之白龍
YUN



I)揚炮　↓↘→↓↘→+P

II)槍雷連擊　↓↘→↓↘→+K

III)幻影陣　↓↙←↓↙←+P

超硬派空手道少女
MAKOTO

I)正中線五段突　↓↘→↓↘→+P

II)暴土佐波碎　↓↘→↓↘→+K

III)丹田練氣・攻之型　↓↙←↓↙←+P

力量爆發之強者
ALEX



I)HYPER BOMB　近敵時控捍1回轉+P

II)BOMBERRANG LAID　↓↘→↓↘→+P

III)STUN GUN HEAD BUTT　↓↙←↓↙←+P

再現女性玉腿曲線美
春麗CHUN-LI

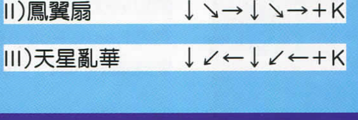




I)氣功拳　↓↘→↓↘→+P

II)鳳翼扇　↓↘→↓↘→+K

III)天星亂華　↓↙←↓↙←+K



鐵血之大巨人
HUGO

I)GIGAS BREAKER　近敵時控捍2回轉+P

II)MEGATON PRESS　↓↘→↓↘→+K

III) HAMMER MOUNTAIN　↓↘→↓↘→+P(持續輸入P可終止起動)

極惡非道的天帝
GILL



I)RESURRECTION　只要在被擊倒後S.A. GAUGE全滿便會自動發動(每ROUND只可使用1次)

II)METEOR STRIKE　↓↘→↓↘→+P

III) SERAPHIC WING　↓↘→↓↘→+K

F355 CHALLENGE

隱藏賽道出現



TEXT：MARKS

DC

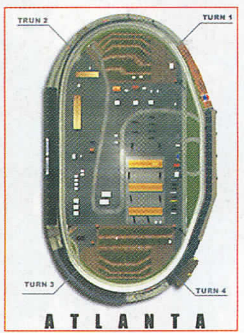
生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	22 BLOCK
發售日：	發售中
RAC/對應振動器、對戰CABLE、Racing Controller	

《F355 Challenge》並不是只是將街機版完全地移植的，可能大家會問筆者為何會這樣說，因為當中新增了五條隱藏的全新賽道，而且其中更有大家曾經在某遊戲見過的。既然是隱藏的賽道，當然需要有開啟它們的條件，不過今次所介紹的其中三條賽道同樣需要在「ARCADE」中完成條件。條件可以分為兩部份，一是在其中取得某賽道的頭三位，其次總行車里數。只要玩者完成其中一項便可以取得，例如：新賽道「N(RBURGRING」是在「MONZA」或「SUGO」中取得頭三位之內，而總行車里數達至500km以上便會出現ATLANTA。另外的第四條新賽道—SEPANG則在「SINGLE」取得40點以上總分。

新賽道出現條件

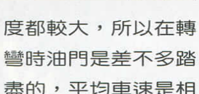
COURSE	條件1	條件2(總行車里數)	MOTAGI	鈴鹿SHORT	MONZA	SUGO	鈴鹿	LONG-BEACH
ATLANTA	在MOTAGI或鈴鹿SHORT取得頭三位之內	500km	200Laps	223 Laps	87 Laps	135 Laps	86 Laps	196 Laps
N(RBURGRING	在MONZA或SUGO取得頭三位之內	600km	243 Laps	268 Laps	104 Laps	162 Laps	103 Laps	235 Laps
LAGUNA SEGA	在鈴鹿或LONG-BEACH取得頭三位之內	700km	283 Laps	312 Laps	122 Laps	189 Laps	120 Laps	274 Laps

ATLANTA



這是INDY RACING LEAGUE(IRL)和NASCAR等美國式賽車所使用的賽道，亦是全長1.522英里(2435m)的高速橢圓形賽道(正式名稱為ATLANTA MOTOR SPEEDWAY)。賽道設計以有點不同的橢圓形，非常大的彎位所構成的蛋形橢圓賽道。由於全長同等，而各個彎位的弧度都較大，所以在轉彎時油門是差不多踏盡的，平均車速是相當高。玩者就可以趁這個機會體驗一下橢圓形賽道。

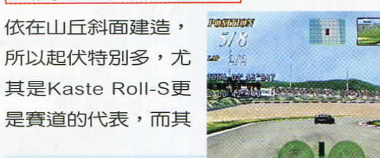




NURBURGRING



代表德國以成歷史的比賽賽道就是這條「N(RBURGRING」，但不要以為這是一條舊賽道，因為現在仍然舉辦F1、盧森堡GP等。全長達4.556km的N(RBURGRING由於依在山丘斜面建造，所以起伏特別多，尤其是Kaste Roll-S更是賽道的代表，而其特點有很多左右不斷回軟的彎位。雖然平均車速並不是很高，但可以令車子走出賽道外的彎位特別多，需要高度集中力。



LAGUNA SECA



位置美國加里福尼亞的LAGUNA SECA是一條ROAD COURSE。這個CART舉行地和日本都承認的高難度賽道。賽道設計以中速及需要技術的彎位為多，這並不是只要有決心就能通過的。另此，賽道建設於乾燥地帶，令路面比較滑而成為特點。出名的LAGUNA SECA不知有多少人通過急速的髮夾彎—「CORKSCREW」時，因瞬間的減速遲疑而撞車。GP







ACTION SHOOTING RPG ADVENTURE SIMULATION SPORT RACING PUZZLE TABLE ONLINE GAME | gameplayers.com.hk 編輯部製作
WINDOWS GAME
電腦遊戲
http://www.gameplayers.com.hk
special 2000
定價 HK$50
新台幣二百元
just play it!
動作、射擊、角色扮演、冒險、策略、模擬、體育、賽車、線上遊戲……
58款精彩遊戲作品，讓你親身體驗！
4CD完全收錄
隨書附送52頁全彩色別冊——『Diablo II解體真書』。Amazon、Barbarian、Necromancer、Socreress、Paladin五大角色技能全面介紹，《Diablo II》精品集、Q & A常見問題大公開，Act 1～Act 4完全攻略、速攻流程表、最強秘技，100%為你獻上！
定價港幣五十元
7月25日出版
gamePlayers.com.hk



TEXT：隨風

剛太之輕鬆大冒險

AVG/COLOUR專用
生產商：RAY UP
發售日：預定9月29日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

一隻狗的生存法則

眾多種動物中，一直以來狗給人的感覺都是人類的好朋友、好伙伴，是最有靈性的動物。不過一隻狗於日常生活中到底會遇到什麼事呢？而以一隻狗的角度去看世界的話，是否又會別有一番滋味呢？現在這隻遊戲可以讓玩者嘗試體會身為一隻狗的樂趣，狗是否也會有牠自己的一套生存法則呢？

非一般明星狗一



今次玩者扮演的狗可不是一般的狗，而是在日本某隻狗食品的「廣告代言人」剛太，玩者在遊戲中將會控制剛太體會牠每天的生活。遊戲中會發生很多不同的事件，就像剛太跟牠的妻子一起洗澡，又或是控制牠在街上閒逛時，可以跟其他狗聊天，亦會發生仔仔的日記不見了，要剛太去把它找回來的事等，它們就看玩者如何解決囉。從這些事件看起來，剛太還真是一隻跟人很相似的狗呢！（笑）

打過！一

除了每天風平浪靜地生活之外，有時剛太在街上閒逛時，會有機會受到其他狗的挑釁，此時就會進入戰鬥模式，到底剛太能否打敗對手呢？戰鬥方式相信會以選擇指令的方式進行，十分簡單易懂。最後就看剛太自己的能力值，加油啊剛太！

桃太郎祭祀

ETC/GBA
生產商：HUDSON
發售日：未定
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

桃太郎不再打妖，玩遊戲去也！

雖然GBA一再延期，不過看起來不少廠商對它還是充滿期待，就好像HUNSON，機未出就已經公佈了一隻名為《桃太郎祭祀》的遊戲。桃太郎相信沒有人不認識，而今次他將會跟各位一起玩玩小遊戲，大家有沒有興趣呢？



桃太郎跟妖怪一起玩？！一

話說桃太郎曾兩度打敗閻魔大王及地獄王，令到世界重新得到和平，此舉感化了不少妖怪，於是桃太郎便在「卡滋卡滋村」（カチカチの村）舉行了一個村祭用來招待妖怪們。由於村祭中有很多「遊戲的小屋」，於是吸引了世界各地的人來參加，玩者要控制桃太郎跟他們比賽，從而在比賽中取得第一。當玩者在遊戲中取得好成績的話，桃太郎的段位（等級）就會上升，而畫面亦會出現「段位更新」的字眼以及新得到的段位，各位能否成為最高段者呢？

紀錄著遊戲的模式一

而除了「遊戲模式」之外，遊戲中還有一個名為「遊戲ALBUM」的模式，在這個模式中，玩者可以重玩在「遊戲模式」中玩過的小遊戲，不論是作為練習的地方或是真的喜歡玩該小遊戲，也可以常常在這個模式中重溫。

TWEETY'S 世界一周 找尋80隻貓！

ACT /COLOUR專用
生產商：KEMCO
發售日：發售中
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆1/2



翠兒找貓貓?

可愛的翠兒今次有麻煩喇！平時牠雖然常常被阿寶追著跑，不過牠都有辦法可以輕易解決並把阿寶耍得團團轉。可是今次卻要翠兒去找貓咪，這簡直就是送羊入虎口嘛，而且更是於全世界找共八十隻貓！唉，希望翠兒的路途不會多災多難吧！

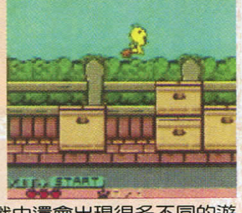
幹嗎要找貓？一

事源有一位太太跟翠兒打賭，而打賭的內容是「翠兒需要在80天之內環繞世界一周，並找出80隻貓的腳印」雖然翠兒的能力就只有在空中飛這一項，可是牠還是勇氣地接受了。可是，只能夠飛的翠兒是否能到達全世界呢？而貓咪的腳印又能不能找齊呢？



遊戲玩玩玩一

既然主角是翠兒，那玩者控制的角色當然就是翠兒囉！玩者必需控制翠兒在80天之內去足整個世界（其實即是不同的MISSION），並找出每個地方的貓兒及其腳印。由於翠兒每次只能飛行不太遠的路程，因此遊戲中還會出現很多不同的遊戲以助玩者完成遊戲呢！







ETC/Colour專用/通訊對應/Dreamcast對應
生產商：SNK
發售日：發售中
售價：3800日圓
好玩度：☆☆☆☆

COOL COOL JAM

創意加新意不錯，遊戲性有待加強



音樂節拍類的遊戲，一共有四種樂器可以選擇，雖然每種樂器的玩法都很簡單，但隨著樂曲的難度提升，要熟習這幾種樂曲也需要好一段時間，另外在故事模式中玩者將會跟對手(電腦)輪流演奏音樂，因此若玩者不熟悉樂曲的操作，玩故事模式就一定必「死」無疑，令遊戲的難度提高不少。不過如果只是單純玩練習模式，跟朋友輪流玩或是以通訊對戰都別有一番趣味，不失為消閒的好選擇。當然，若玩者也有DC的《COOL COOL TOON》的話會更好，因為在《JAM》所賺取到的金錢(分數)可以傳《TOON》上買衣服，可是在《JAM》中金錢卻沒有用途，而《JAM》中的可愛人物亦可以上傳到《TOON》上，難不成《JAM》是《TOON》的變相「追加碟」？！









SPT/Colour專用/通訊對應
生產商：KONAMI
發售日：發售日
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆☆

加油日本！奧運2000！

一GAME五機，同樣吸引



KONAMI於PS、PS2、DC、N64及GB上皆有推出的一隻遊戲，不過雖然遊戲在多個機種都有推出，而且當中內容不變，可是其吸引程度依然不減，也許因為它本身已經是一隻很易上手的遊戲，只需使用到A、B及十字掣就可以體會參加奧運的感受，而且當打破世界紀錄時的成就感十分大(雖然很易會換來手抽筋)。遊戲一共有十二個項目，可以單項挑戰或12種項目一次過輪流挑戰來進行，若使用前者來進行遊戲的話，可不斷練習同一遊項目，反之使用後者的話，就必需一次過完成所有項目，到底各位能否成功全十二種項目「制霸」，成為十二項全能選手？







PUZ/COLOUR專用/通訊對應
生產商：IOSYS
發售日：發售中
售價：3800日圓
好玩度：☆☆☆1/2

DELTA WARP

趣味小品，考考腦筋



主要以十字掣及A、B兩掣控制三角形在版面上移動，把版圖上所有的三角形消滅。剛開始遊戲時也許會有種很易上手的感覺，但隨著遊戲的進行，難度慢慢提升，之後便會發覺是一隻頗考智力的遊戲。首先一定是由白→黑才能把三角形消滅，當然只要玩者控制著三角形走遍整個版圖的話，總能把三角消滅，但每一局都會限定玩者的移動次數，因此玩者便需使用A、B掣來把三角形掉轉或反轉，以用最少的步數來完成該版圖，但要小心會不留神掉進版圖中的陷阱，所有的功夫都白費了呢！另外此遊戲亦可以讓玩者親自設計版圖，快快製作出只屬於你的版圖，跟好朋友彼此挑戰一番吧！

ACT/COLOUR專用/美版
生產商：AMERICA
發售日：發售中
售價：－
好玩度：☆☆☆

MEN IN BLACK THE SERIES

黑道人物玩動作遊戲

此作是一隻動作遊戲，玩者要控制兩位主角J或K的其中一位來進行遊戲，完成所有版圖以完成遊戲。每個版圖都會有不同的阻礙物來阻礙玩者前進，某些如「不明飛行物體」，接觸到它們的話會減掉一點生命力。但有些則是敵方的殺手，遇到他們時只要被射中一發子彈就會喪命，要小心呢！而玩者使用角色雖有亦有手槍，不過不知怎的通常射不中啦，因此為免浪費時間，筆者建議各位還是快快經過這些阻礙物比較好，當然各位仍想進行火拚也是行的。最後，通常很多地方也有多條路線前進，若其中一條有些麻煩事，就找別的路線吧！



軟硬事件簿

《Arcanum》Beta Test 9月有得玩

Sierra Studios與Troika Games宣布，他們即將推出的角色扮演遊戲《Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura》的公開Beta Test。這項Beta測試計畫於9月展開，這將讓玩家們能進入到Arcanum大陸的19個主要生態環境中之一部份，不過不包含多數地下城與任務的探索歷險。參與測試者也將會擁有個私人的線上論壇。為了能完全吸收整個Beta測試計畫所帶來的影響，《Arcanum》將要到2001年2月才會發售。(IKI)





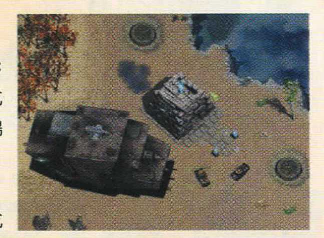


玩GAME唔駛錢？

Uniloc.com和Simon & Schuster Interactive將共同發行一些新的遊戲，包括《Star Trek Deep Space Nine：The Fallen》以及《Rocky and Bullwinkle's Know-It-All》。不過，玩家在出售前可以試了再決定是否購買。Uniloc公司將無條件的容許各位電腦玩家，在限定的時間內先行體驗遊戲，時間到後如果玩家決定購買，則透過INTERNET交易，Uniloc將直接通知與其合作的最近零售商，直接將完整包裝的軟體寄給玩者，其中含有遊戲MENU與CD。(IKI)

無名份的戰役

《No Name War》是一款由AMC Creation所製作，並包含了角色扮演成份的即時戰略遊戲。遊戲是發生在3場戰役中，並將各自產生3個隨機地圖。遊戲的特色在於沒有任務與作戰指示，給予玩家在移動、拓展以及他們想達成戰術戰略格局上完全地自由。遊戲預計在2000年第4季發售。(IKI)



在PC上打木乃伊

Rebellion公司目前正積極開發一款由電影改編的遊戲-《The Mummy》，遊戲以ACT＋AVG形式進行。遊戲的開發人員希望能將電影中的神粹忠實重現，玩家將要擊退死亡之城——Hamunaptra中那些如行屍走肉般的住民、找尋寶藏、及打敗電影中的惡役木乃伊。另外，Universal Interactive公司目前也加入遊戲的開發工作。PC和其他遊戲平台如PS、DC和GameBoyColor的版本都將由Konami發行。遊戲預計在今年的第四季推出。(IKI)

《Battle Isle》網站正式開張

太空戰鬥模擬遊戲《Battle Isle》的網站已經正式開張。這款遊戲由Palestar公司開發。遊戲的Beta Test將在今年9月開始，而遊戲則預定在明年第一季上市。遊戲的官方網址為http://209.198.154.16/darkspace-e/，當中有許多的遊戲細節、技術要點、常見問答集，以及遊戲畫面和WALLPAPER。(IKI)



Netscape 6的最新Beta版將於近日登場

最新的Beta版是在4月所推出的精簡版之後登場。它的強化功能包括有提供隱私權控制的密碼管理員，以及網站的自動表格完成功能及My Sidebar工具新增的功能，這個自訂的小表單視窗具有搜尋、即時訊息與相關鏈結等。儘管有這些強化功能，但是這套beta版的瑕疵也不少。由於在今年底的最終版本推出之前還將有另一套預覽版本，因此各位還不必捨棄現有的Communicator或除了自訂功能之外，這套Beta版還具有主題選擇可改變它的介面的外觀。(IKI)

OFFICE 10新功能

微軟已經正式通知其測試用戶，可開始測試最新的Office軟體－Office 10的測試一版(Beta 1)。Office 10是Office 2000之後的最新版本，預計將在明年出貨；2002年會再推出更新的Office.Net。Office 10加入了許多新功能，其中包括了以網頁為基礎的資料儲存、新的格式化功能等等，而最引人注目的，是它的語音辨識以及語音控制功能。除此之外，它還具備了多使用者編輯單一文件、支援數位簽章、以及有著更強大功能的註腳與表格。Office 10還加強了災害回復的機制，讓你當機時更有保障；同時也有著更聰明的「複製、貼上」功能。並且與Exchange Server更緊密的結合在一起。(IKI)

PC版電子書閱讀軟體

微軟於近日推出了PC版的電子書閱讀軟體Reader，並宣佈設於Barnesandnoble.com的線上零售店開張，用戶可自該網站付費下載電子書。針對早期的Pocket PC版與PC版Reader軟體不相容一事，微軟公關室表示，Pocket PC版的Reader程式僅提供一般的加密功能，無法對電子書版權提供完整的保護，而適當的加密是電子出版品存活的關鍵。除了推出反盜版方案，微軟並捐助資金與技術支援，以打擊侵權行為。(IKI)

打機導致青少年產生暴力行為？

根據英國Middlesex大學所做的研究顯示，渲染暴力的TV及PC遊戲可能是造成青少年產生攻擊行為的主要原因。這項學術研究的假定將重新挑起各界的激烈爭論：究竟遊戲是否與實際暴力行為有任何關連。(IKI)

上網有什麼好做？看書囉！

BY：隨風

各位讀者你們好，由於今期IKI有事在身，因此為大家介紹好網頁這個責任便交到小妹身上了。不知道大家是否有寫作或閱讀的興趣呢？因為今期我將會為大家介紹小說類的網站，不論是個人創作或是網上閱讀皆有，大家以後就可以到這些網站投稿，發表閣下的作品，又或是在無聊的時候上網看看小說啦！好了，廢話少說，立即開始介紹！



懂 - 事長的辦公室

http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/4519/main.htm

同樣地歡迎投稿的小說網頁，而當中的「藏文量」十分豐富，除了有各讀者投稿之外，網主亦在網路上的BBS找了不少精選文章放在裡面。不過現在因為網主課業繁忙的關係，已經有好一段時間沒更新，不過如果各位純粹想看看別人的文章作參考的話，不妨到此網頁看看吧。



小說天地



http://chinese.storylands.net/

不論閣下是閱讀愛好者抑或是寫作狂熱人，筆者都強烈建議大家到這個網頁一看。網頁雖然沒有商業成份，可是不論是內容、質數皆已屬於中上水準，給人很專業的感覺。在當中有共200多個作者，而小說、散文的數量更是多不勝數。更新的速度亦很快很定時，每星期皆會更新兩次，實為難得。另外，網頁還有日文、簡體、英語等語言可以選擇。

熾天使書城

http://www.sky-era.com/silencer/index-big5.html

不論是什麼類型的小說都可以在這個網頁找到，由台灣、香港至日本，愛情小說、科幻小說至笑話大全皆有，強烈推介各愛書人士觀看。而這個網頁最多的書大概是台灣的言情浪漫類小說，若各位在書局找不到想要的小說的話，不妨來碰碰運氣吧！也許可以得到意想不到的收穫呢！



香港小說網



http://www.hkstory.net/

這個網頁除了可以看小說及投稿之外，各位還可以得到不少有關徵文比賽以及有關寫作學習的資料，適合喜愛寫作的朋友觀看。另外此網亦常跟其他大型商業或非商業機構舉辦活動，就如現在正舉行中的「小說封面設計比賽」，各位朋友不妨挑戰一下自己的能力吧！不過最可惜的是此網頁雖然內容豐富，但是在設計上並不太美觀，勝在簡單實用吧？

藝網情深



http://www.wwwart.com.tw/arts/

類似是藝術網站的「WEBRING」，在這裡各位可以找到不少優異的文學或藝術網站，當然各位也可以把自己的網頁加入這裡。而除了有網頁的大集合之外，網主亦會作一些網站推介，又或是精選網站的項目，為大家介紹一些網主認為值得一看的網頁，若各位想看看有關此類網頁又不知哪個好，不妨參考一下網主的意見吧！

鮮文學網



http://www.myfreshnet.com/BIG5/

若閣下平時空閒時喜歡寫作的話，相信應該有看過，甚至已經加入此網頁成為當中的一份子吧？分成多個部份的商業網頁「鮮網」，雖然已經開始了好一段時間，但是近期才興起。如果各位想成為作家的話，不妨到鮮網試試吧，因為他們會為當中的作者作宣傳，甚至為有潛質的作者出書。但要留意若閣下的文章一經被鮮網刊登的話，就代表版權已屬鮮網所有，不能再在別的地方發表。

賊船文學網



http://pirateship.hk.st/

類似網上雜誌的網站，每期皆會有專欄、小說等作品欣賞，讀者除了可以在網上觀看此作品的線上版之外，最新一期作品更可以郵遞方式免費索取。另外，此網頁亦歡迎讀者投稿，包括是小說、漫畫等，有興趣者請自己觀看。各位若有興趣的話一定要到此網頁看看，因為現在並沒有太多此類網頁，而且此網的質素不錯，值得一看。

BY：隨風



生產商：	KOGADO
發行商：	協和國際多媒體
發售日：	預定8月
遊戲類型：	SLG



魔導異元素2
精靈騎士相依為命

以優美音樂和華麗畫面作賣點的《魔導異元素》現在終於推出續集，今集的畫質及音樂同樣出色，而且更比上集改良了不少。例如在音樂中會配合場景而加入特定的效果音如風聲和水聲，令玩者能更加投入遊戲當中，跟角色們一同冒險。而畫面的細緻度亦不輸上集，當中的機械人更經過重新設計，令玩者有煥然一新的感覺。

「神槌」—

《魔導異元素》自上集開始已經有一樣名為「神槌」的物體，「神槌」是一種力量——種維持世界平衡的力量。當世界中其中一股勢力強大起來時，「神槌」便會開始留意此勢力，以避免它過於強大





而令世界變得不平衡。若「神槌」發現該勢力真的快將大得不能控制時，便會對此勢力發動攻擊，直至此勢力的人民差不多滅絕才罷休…

戰鬥系統大改良—

上集中最讓人不滿的大概是遊戲的戰鬥系統吧，因為在戰鬥前玩者要先為所有角色設定其使用的機械人，可是每次設定機械人裝備的過程皆十分繁複。一個機械人還好，但當玩者為數個角色設定時，皆是裝備同樣的物品就會覺得異常麻





煩。今集雖然玩者同樣需為每個機械人設定裝備，不過要裝備的物品就只有武器、防具及道具等，而其他魔法、特技等則會變成機械人的原有值，在戰鬥時會依照角色當時的能力值而決定其效果。在設定好一個機械人後，玩者可以把它的設定儲存起來，若之後遇到同種機械人的話，玩者可以在其身上使用剛才的設定，不用重新裝備。



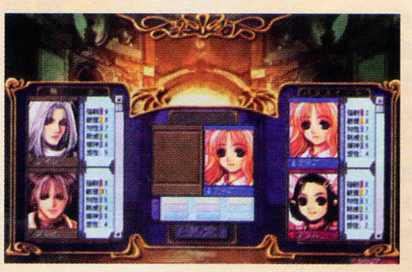
「神槌」再現—

本來「神槌」維持世界的平衡並不是壞事，可是當它一感到平衡受到威脅時便立即進行攻擊，此舉動令人類差不多快要滅絕。終於，上集的男主角再也受不了，用盡心力打敗「神槌」，而「神槌」跟人類的戰鬥亦就此展開。雖然上集的主角把「神槌」打敗，不過它是不死的，現在它又再次捲土重來。今集的故事將會再次圍繞著「神槌」進行，到底「神槌」及人類會變成怎樣，人類又能否再次創造奇蹟，把神一般的敵人—「神槌」打敗？

精靈的契約—

在《魔導～》的世界中，還有另一樣重要的東西—這個世界中唯一能使用魔法的精靈。但是自古以來，擅魔法者通常體力不足，而精靈更是脆弱得能輕易被消滅。為此，精靈會尋找適合的騎士來定立契約，讓騎士成為它們的「宿主」，而它們則會跟騎士





一起成長、一起戰鬥，騎士跟精靈將會成為一個共生體。而他們定立契約的地方是聖殿，精靈必需小心挑選依賴的騎士，若不小心找了一個狠心的「宿主」，也許此生此世就只好活在悲痛之中。

精靈的成長—

騎士培育精靈的方法有兩種，第一種是騎士跟精靈一起訓練，兩者的成長速度相同；而另一種方法是由騎士成為精靈的導師，單一訓練某一種能力值。另外，要加快騎士及精靈的能力值上升速度還有一個方法，就是使用道具及在戰鬥中得到的寶物來直接為角色提升能力值，由於騎士跟精靈是共生體，因此能力值也會一起上升。GP





腦人谷

今期與你大談「小品遊戲」！

BY：隨風



生產商：	弘煜科技
發售商：	智冠科技
發售日：	預定夏季
遊戲類型：	TAB



一直以來大富翁類遊戲都是小孩子的恩物，差不多每一位朋友在小時候都有玩過此遊戲。可是除著人類的生活越來越進步，玩樂的設備亦越來越多，大富翁等棋類遊戲再不是小孩子的致愛。因此不少遊戲製作商都改良大富翁的玩法，以吸引玩法繼續玩下去，此作就是一個好例子。

一般大富翁的土地買賣方法，只是當玩者進入一塊空地時，可以選擇購買該土地。在遊戲剛開始時也許還有點緊張感，因為那時候的空地尚多，可是到遊戲後期，即使角色還未破產，卻已經可以得知誰勝誰負－土地多的人當然就是勝利者。不過此作卻改良了遊戲系統，玩者在遊戲中可以跟其他玩者買賣土地，又或是拆掉自己的房子以得到金錢，這系統相信能令遊戲更加「長壽」吧？

建築房屋方面亦有多種選擇，若玩者有相連地的話，可以建築一些比較大型的建築物，大的建築物可連佔五塊相連的地！另外，這些建築物也可以升級，不過升級費可是會比普通建築物貴多了，當然對手經過的時候，可得的金錢亦多很多啦！

BY：隨風

魔法氣泡

生產商：	弘煜科技
發行商：	智冠科技
發售日：	預定8月
遊戲類型：	PUZ





把顏色球向上射的《泡泡龍》大家喜歡玩嗎？那顏色球向下掉落的《魔法氣泡》各位又有沒有興趣呢？玩法跟《泡泡龍》相似，同樣是把三顆相同顏色的球貼在一起令它們消失，不過此作是把顏色球由上至下直線跌落而已。另外此作亦不是使用「顏色球」，而是變成了可愛的膠質怪呢，看到一隻隻黏黏的膠質怪在畫面中落下，真有趣呢！

每場遊戲勝利後，玩者都會得到一定數量的金錢，玩者可以利用這些金錢到商店去，買些小道具讓遊戲進行得更順利。另外，亦可以到賭場中試試運氣，一方面若運氣好的話可以得到更多的金錢，另一方面若不幸輸了，也可以當成休息一下，轉換心情以繼續接下來的「賽事」。

遊戲除了可以跟電腦對戰之外，亦支援雙人對戰，快快喚來家人及朋友，看看誰才是真正的大贏家吧？另外，此作除了可以使用滑鼠及鍵盤遊玩之外，也可以使用搖桿，令遊戲變成更順手，亦更有在街機玩的感覺吧？

BY：隨風

大富翁2 世界之旅

生產商：	宇峻科技
發售商：	宇峻科技
發售日：	預定夏季
遊戲類型：	TAB



預定於夏季推出的另一隻大富翁類遊戲，不過此作的賣點跟剛介紹的《麻辣大富翁》分別十分大呢！本作屬於比較傳統的大富翁遊戲，賣點自然不是遊戲的新鮮感，那到底是什麼？就是當中的角色！

有玩一代的朋友應該知道《大富翁世界之旅》集合了數集大富翁的角色，而今集同樣是使用那些角色，但角色的能力值卻作了很多的改變。首先除了由原本每個角色只有兩種技能增加至三種外，玩者亦可以在其他場景中學習到新的技能。若玩者不想使用現有角色的話，亦可以親自創造一個新角色，由名字到能力值都由玩者決定！

玩法方面雖然沒多大改變，不過在某些微細的事情上，廠房可是心意十足的。就像隨機發生的事件，更改成會依照角色當時的能力值如智力、運氣而出現不同的結局，令遊戲的趣味性大增。而又例如遊樂場的小遊戲，它除了可以讓玩者於網上跟並他玩者鬥一番之外，遊戲完結後，角色的能力值亦會因玩者的表現而有所增減。

TEXT：IKI

艾薩克外傳-陽光少年遊

發行商：	第三波
發售日：	已發售
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

大富翁＋RPG＝益智?



《艾薩克外傳》是一款以漫畫人物為設定背景，由台商自行研發的益智類型遊戲，它融合了大富翁的樂趣與RPG的挑戰性，因此也提升了不少遊戲性。玩家可以擔任的角色共有七位，他們每個人都有不同的特殊能力；如伊佛傑特可以無限制的花錢儘管負債也無所謂，傑芙洛即使戰鬥失敗也不會陣亡，薩魯可以移動的格數較高‥‥等。由於每個人物的特性不同，所以遊戲的玩法也有所差異，在遊戲的平衡上擁有不錯的協調性，不至於使彼此間的難度差異過高，表現的算是不錯。

遊戲目的



本遊戲是發生在一個精靈小鎮上，玩家所扮演的人物就是在精靈學院裡就讀的學生，由於長假即將到來，因此校長決定舉行「四季之輪大賽」作為結業考試，玩家必須解開各道關卡的謎題，打敗把關的魔王老師，



取得較多的彩虹鑰匙與分數，獲得第一勇士的榮銜，以達成在漫漫的長假中不必寫作業的獎勵。

遊戲特「式」



遊戲進行的方式可以依玩家的喜好，自由選擇回合制或即時制兩種不同的玩法；採行回合制時，一切如傳統的大富翁玩法，大家輪流進行遊戲；在即時模式下，所有的人物同時動作不必等待。遊戲進行方式是採類似大富翁的擲骰子來決定移動點數，但是可以自由選擇移動的方向，由於遊戲地圖的道路錯綜複雜，因此隨玩家的喜好可以有不同的行進路線與目的地。遊戲的移動格中，除了特定的劇情格與道具商店格外，走到其他的格子時，就有可能發生類似大富翁的命運、機會等不同的事件，或是展開RPG式的戰鬥，面對怪物展開一場攻防戰，獲勝的話可以增加經驗值與金錢，失敗死亡者則會消失三個回合不能移動。

卡片及道具的重要性



在遊戲當中所提供的道具、卡片，皆能帶給玩家許多幫助，你除了可以在戰鬥中隨機獲得這些物品外，也能從商店中購買，沒有錢的玩家還能夠挑戰商店老闆，獲勝後就能任意選取你所想要的道具，這也算是本遊戲的一項特點；你可以充分這些物品去陷害其他玩家，在彼此陷害中獲得不同的趣味。除此之外，隨著玩家採用的角色不同，每個人都能花錢招募不同的傭兵，協助你在戰鬥中取得勝利。你還能在酒店中結交朋友，隨著彼此間友情的提高，他們還會在戰鬥中隨機出現助你一臂之力。個人覺得這些設定，將RPG的特質與大富翁的樂趣結合的相當不錯，增添了不少遊戲的耐玩度。GP

TEXT：IKI

Schwarzschild W

發行商：	大宇資訊
發售日：	已發售
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

名作徹底中文化！



一般的戰略遊戲總是將遊戲元素儘量簡化，到只有兩方軍力對峙時的攻防策略，忽略遊戲故事及軍事行動中敵我的心理變化，使得遊戲限定於勝負之中，耐玩性也大受影響，大宇資訊推出一款日系策略遊戲《Schwarzschild W》中加入豐富的劇情變化，玩家不只透過戰爭獲得勝利，也可以利用敵、我、中立及同盟間的微妙關係，達到不戰而勝的目的。



遊戲特色

玩家在遊戲中可以選擇扮演羅傑柏克星域中國家領導人的遺族，可以選擇的主角依難度共有三位，包含等級一的男主角多理托內國的夫羅雷司·法諾巴爾，以及等級二的女主角穆迪國的克勞蒂亞·法布爾，當前面兩位主角都順利過關後，才會出現等級三的男主角波爾基布國的海茲·客萊夫斯，這三位主角互有關連，時而同盟，時而敵對，但是三位主角的劇情都不一樣，難度等級越高的主角，劇情變化越大；玩家的目的除利用有限資金與行星資源來開發及建造戰艦，如此才可以一統星域中所有星球外，還可以面對敵人與叛軍的威脅，初期遊戲難度較高，玩家要有相當的耐心，多方嘗試，才可以享受其中樂趣。

保留原汁原味的風格



此款遊戲雖然是日文遊戲中文化後的產品，但中文化程度十分徹底，遊戲介面全面改成中文訊息，選擇指令及過場動畫配音則維持原有的日文語音，透過事後加



工的中文字幕保存十足的遊戲完整性；而角色的造形設計仍保持日系遊戲唯美風格，戰艦與開發技術的造形設計也都有其風格，由此可知在製作人員的認真。GP

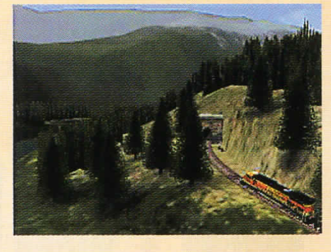
TEXT：IKI

Train Simulator

微軟版《電車GO》？

發行商：	MICROSOFT
發售日：	2001年春季
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

提到模擬駕駛火車的遊戲，相信大家也會想到《電車GO》罷！然而，以下介紹的遊戲《Train Simulator》，則是一款專門為個人電腦所設計，模擬鐵路上各種驚險場景的模擬駕駛遊戲，予定在2001年春天發售。

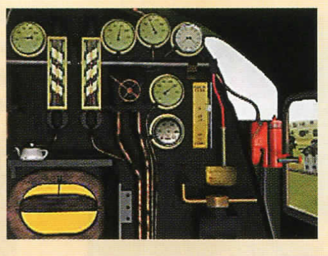


認真的製作

鐵路模型協會在加州聖荷西所辦的火車展覽會中，參加者將會在活動中第一次看到這套軟體。在世界六個領導鐵路團體的合作，及在原有的地形



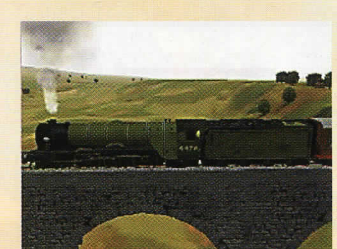




景觀及現行的設備下，這軟體開發小組將重新建設數百英里的路線。並運用了多重的攝影視角，玩家可以扮演火車司機、乘客或是旁觀者。

遊戲特色

在火車司機的控制面版中，真實的天候與確實的地域資料，將完全反映真實世界的火車之旅。遊戲中的狀況包括有：當列車遇到了不可預測的障礙，重新安排旅客的時間表；或是安排貨運列車在冬季暴風雪中川山越嶺；或者是安排通勤列車，在世界上最繁忙的通勤線上。玩家可以世界上



最著名的六個國家中營運九種不同的火車，有古老的蒸汽火車頭、現代的火車、以及高速的電氣化子彈列車等。這些營運的路線包括了歷史上的，以及現行的所有營運路線。

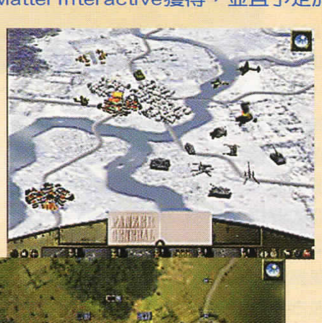
Panzer General III: Scorched Earth

TEXT：IKI

人氣名作續篇登場！

發行商：	Mattel Interactive
發售日：	2000年9月
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

一直以來也廣受PC遊戲迷歡迎的戰略遊戲系列-《Panzer General》(裝甲元帥)，有消息指其經銷權將由Mattel Interactive獲得，並且予定於9月在PC上發售其遊戲系列最新作品-《Panzer General III: Scorched Earth》。相信各位FANS聽罷也會十分期待。



遊戲特色

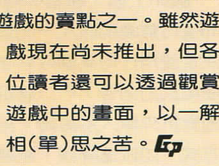
若說到《Panzer General III: Scorched Earth》的新特色，就是此作將會把玩家帶入二次世界大戰中，品嚐那痛苦掙扎以求控制東戰線的滋味。遊戲中的虛擬將軍們將會與你對抗，無論你是扮演何種角色，可能是蘇俄進攻柏林；亦或是德國欲進軍莫斯科。





本作包含了不少的新戰役，而這些新戰役的特色則包括有：增加劇情超過250種，並加入40種單一及線上劇本。分支的劇情保證不會有一樣的戰役發生，同時在戰略地圖上還能煽動民眾來對抗柏林或莫斯科。此外遊戲中設計超過100種3D兵器，包括了蘇聯及波蘭陸軍的武器，並在新的俯視地圖上更能順暢的控制部隊。另外當玩家們使用美國、英國、德國或是蘇聯等國家時，戰鬥產生器可以自動產生隨機的戰鬥，也是這一遊戲的賣點之一。雖然遊戲現在尚未推出，但各位讀者還可以透過觀賞遊戲中的畫面，以一解相(單)思之苦。





TEXT：IKI

Startopia
太空船模擬遊戲

發行商：	Eidos
發售日：	予定2000年
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

最近，Eidos公司在網上向大家提供了從Mucky Foot工作室那裡獲的太空船模擬遊戲-《Startopia》的消息與最新遊戲畫面。這款遊戲將帶領玩家到達一個曾經非常繁盛，而且還包含了太空船及太空站的星系中。然而，由於太空站受到重大捐毀，從而導致行星群中不再有生命的跡象。玩家必須帶領倖還的外星生物，並重建古老帝國用來提供交易與聯絡用的太空站。

遊戲特色

在這款模擬遊戲內將提供玩家重建並維持分佈在銀河系各地巨大的圓環狀型太空站。當中將提供許多居住在太空的外星生物一個適合的住所，玩者必需在這個過程中獲得「合理」的利潤。然而，在廣大的太空中，還有許多為了和玩者有著同樣目標而進行貿易的居民，而且存在於外太空中亦有許多不為人知的危險。通常太空站都是由一些不同的生命型態或是組織所共同發展、建設的，而玩者早晚都必須面對這些對手。玩者會使用經濟的力量抑或是以武力來擊敗對手呢？當然，這一切亦可由玩者來決定。



種族

遊戲中，共有9個主要的人物種族可供選擇，每一個種族都有獨特的造型與功能。遊戲中的每一個居民都是一個獨立的個體，有各自不同的心情、需求和各自的背景與野心。在完全正常運行的外星社會體制中，各種族都有憎恨與友好的對象，犯罪將會受到懲罰，空閒時會開始娛樂，但最重要的還是一點：正常運作的經濟體系。遊戲中將會提供其他遊戲從不曾使用過的視角。





太空站

每個太空站都有16個跨越3個艙面，可供居住的地區。遊戲的多人模式可同時支援3個其他的太空站一起進行遊戲。遊戲中亦提供了多種難易度供玩家選擇，從最簡單的沙池模式到最複雜的太空站完全管理模式。當中包括40種不同的太空站設施可供建築，許多設施並提供自訂的安排或設計功能。此外，玩者可以透過交易或是拍賣會的方式，與其他玩家和外星種族進行資源的流通。又或者可以透過研究的方式改進現有的科技或是開發新的科技。



面對競爭對手

誠如上述，遊戲中尚有許多為了和玩者有著同樣目標而進行貿易的居民，而玩者亦必須面對這些對手。玩者可決定使用任何來擊敗對手。當然，最簡單且直接的方式是使用武力命令，可以讓玩家快速的面對其他玩家的抗爭或是對抗外星人的威脅。另外，玩者也可以使用地下工作的方式，如派遣間諜、破壞份子、殺手或是反叛軍與你的對手進行對抗。



TEXT：IKI

EverQuest: The Scars of Velious

新資料片登場！

發行商：	Verant Interactive
發售日：	2000年冬季
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

超受歡迎的ON-LNE RPG遊戲《EverQuest》，她的第二套資料片即將於今年冬季時分上市。資料片《EverQuest: The Scars of Velious》將帶領玩家進入一個全新的冰封大陸，上面約有17個新的冒險區域，同時還有新的生物、新的法術和武器，以及改良過後的3D遊戲引擎。

遊戲新特色

在這款資料片中，玩家因為一個神秘的任務而來到這個冰封大陸——Velious，其中玩家會面臨新的挑戰，但完成任務後的回報也將是全新的武器和裝備。《EverQuest: The Scars of Velious》的主要特色如下：



1)位處Antonica南方的冰封大陸Velious。
2)16個以上的全新冒險區域，包括冰穴、水晶洞穴、地窖、地下城和冰封塔等等。
3)新的電腦控制角色，包括有雪巨人、冰龍、雪獸人、穴熊、冰雪巨人等等。
4)整個世界都比目前的世界多三倍的多邊型構圖和材質的方式繪製，形成一個更細緻的美麗新世界。
5)多種新船可以載你到冰封大陸Velious。
6)更多由畫家Keith Parkinson設計的作品在遊戲中出現。

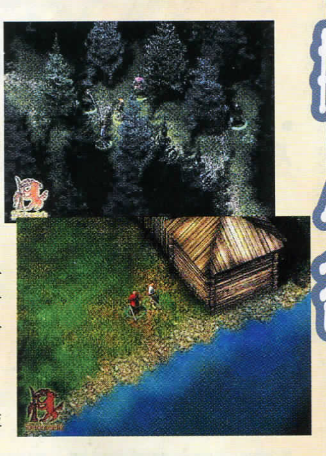
TEXT：IKI

Fatherdale: The Guardians of Asgard

阿斯格特的宿命之戰

發行商：	Snow ball
發售日：	予定2001年
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

最近，Snow ball工作室公布了《Fatherdale: The Guardians of Asgard》這遊戲，這是一款以擁有不死之身的戰神為基礎，綜合了角色扮演與冒險遊戲的混合類遊戲。遊戲將予定於2001年的上半年發行。



遊戲背景

《Fatherdale: The Guardians of Asgard》是一個RPG＋AVG的混合類遊戲。它的背景是在西元1702年的中世紀歐洲，神與祂們永恆的敵人間所發生的戰鬥。玩者身為數名擁有不死之身，保衛古代知識神器的英雄之一，你將在命中註定的大戰發生前數天，追隨一個將軍待在一處極為隱密，位於Fatherdale北方的溪谷，也就是即將成為戰場的地方，經歷以故事走向為主軸，包含角色扮演遊戲、回合制策略遊戲與冒險遊戲等數種不同遊戲類型的場景與挑戰。

遊戲特色

遊戲中擁有超過150個各具特色的人物們，三倍於人物數量、手工所製造的各項裝備、物品，超過六十個以上的地點分佈在乾草原、森林、沼澤、平原、河岸，甚至於在守護者們所居住的木頭堡壘中。你將擁有一個廣大的世界去探索、保護並為它犧牲。在你面對你真正的敵人之前，你將面對七個章節，必須以不同的作法去面對各種問題與考驗。

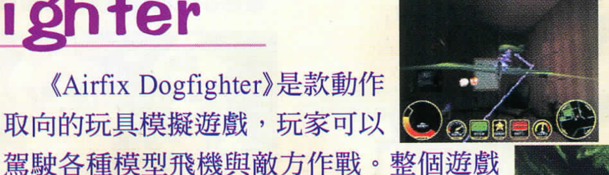
TEXT：IKI

Airfix Dogfighter

以模型飛機作戰？

發行商：	EON Digital
發售日：	2000年9月
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

《Airfix Dogfighter》是款動作取向的玩具模擬遊戲，玩家可以駕駛各種模型飛機與敵方作戰。整個遊戲是根據一個獨處在家的小男孩，所作的白日夢來揭開序幕的。突然，他的所有想像都成真了，於是寧靜的家中就成了烽火漫天的戰場了。



簡易的模擬要素

這款遊戲是設計成讓玩家能夠簡單的開始擊落所有的敵機，此外配合些許的簡易模擬要素。不管年齡，設計小組都希望喜歡製作模型的玩家們能夠嘗試這款遊戲，當然一般的玩家也應該能夠享受到這種快節奏的樂趣。遊戲的場景就是一間房子。整個場地劃分成14個不同的地域，從天花板到地磚，從後院到車庫等等。每個地區都有獨特的家具和屬性，讓遊戲的策略應用上多了不少變化。此外，不同的飛行技巧，將隨著不同的環境有所不同的需求。某些環境中，像是狹窄的空間，玩家就需要很小心地避免碰撞，而其他的地方也許就需要高速的過場來達到目的。





網上成功追女仔?

TEXT：MARKS

發行商：	OVER FLOW
發售日：	8月25日
遊戲類型：	AVG/18禁
系統需求：	JWIN95/98

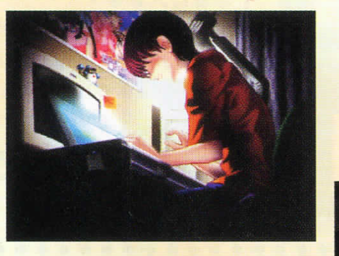
由幼年開始過著封閉自己，沒有對其他人關心過的主角平時只會上網來過活，從他以E-MAIL與一個在交談的網頁中認識了的少女傾談多次後，二人發覺情投意合的，所以他們每一個晚上都在CHAT ROOM上交談。不過現實中的他卻剛剛相反。在學校中主角是與最受歡迎的女學生一奈川碧同班。主角一直以來都是沒有其他人和他說話的，但碧居然走過來與他交談，而當主角接觸她後，才發現，碧就是主角每晚在網上交談的少女。





隱藏自己身份

在一個以匿名來進行的網絡世界，基本上是不能與特定的人交談。網絡世界的主角對碧有一個信賴的心，所以他買了一個數碼相機將自己的照片傳送給碧。原本主角是沒有想過交談的網絡朋友會是碧，所以當主角知道碧的另一個身份時，而展開了奇妙的關係。





遊戲進行時，日間就在學園中與少女接觸，而晚間則在網上交談。最初的交談對象只有碧，之後其他女孩亦同樣地知道網上的自己和現實的自己其實是同一人，從而發展出不同的結果。

意外的發展

對其他人莫不關心的主角在平時其他人都不會關心自己。主角沒有想過網上的交談會對自己帶來新的衝擊。由於自己不能從名字知道對方是誰，而對方六是同一情況。不過這個衝擊卻令主角的心動搖，接觸一些與自己同樣興趣的少女們。當中不單有女主角碧，亦有沒有血源關係的妹妹、以前的同學及學園才女等。

學園孃樣奇運譚

奪去全校少女的心，打倒神道會

TEXT：MARKS

發行商：	C's ware
發售日：	8月25日
遊戲類型：	SLG/18禁
系統需求：	JWIN95/98

出生已經擁有所有東西，甚至連超能力亦擁有的完美大小姐(主角)，在學園裡進行的冒險。主角一御門沙繪由於環境的關係而養成了唯我獨尊的性格，因討厭男性而轉讀「木門原女學院」，但卻發生了一件很大的事件，與被認為對手的「神道會」在校園內開始奪取少女的行動。



神道會不能幸免

在校園內見到的所少女，基本上都是望角的目標。沙繪利用修行令能力提升，使之前不能俘虜少女全部服從於他，甚至一些已經是神道會的少女在調教後，都被奪去對神道的信仰心，從而將所有神道會的少女都像洗腦一樣，離開神道會組織，最後支配整個校園。



修行與俘虜

在遊戲中的最初時便需要決定傀儡公仔一各務的行動。行動可以分成移動、成長、休息。既然遊戲的目標是要奪取所有學園的少女，所以各務就必須足夠的能力才能每次行動都可以有滿意的結果。此外，沙繪和各務各自會有不同的能力，而透過每日的修行來提高，因此為了俘虜更多的少女，修行是不能怠慢的。不過畫面上是不會表示神道會的能力。



御門沙繪

家族擁有很多資產、腦根清晰、智勇兼備的無敵女主角。由於繼承了陰陽師和咒術師的血統，而且可以自由操控領悟的心靈感應和念力，令她可以為所欲為，成為了史上最強(最邪惡)的人。



i♥mail きゃんきゃんバニー6

Text by 痴心

發行商：	カクテルソフト
發售日：	2000年8月25日
遊戲類型：	AVG／十八禁
系統需求：	JWIN95/98/2000

使用WAP PHONE泡妞去！

現在潮流正興起使用手機上網，很多人都開始對WAP PHONE認識及了解，今次所介紹的電腦遊戲則是跟手機上網扯上關係。玩法相當新穎而且簡單清楚，首先傳送郵件給女孩，編排好schedule之後便到地圖畫面上移動到約會的地方跟她拍拖。在這炎炎夏日當中，找一個美女相伴確是一件不錯的美事啊！



傳送郵件



玩者的手機的基本上只有一個用途，就是收發e-mail約會女孩。在手機顯示畫面中，玩者可看到接收到的e-mail、寄信人、收信日和時間等資料。在同一畫面當中，最多能顯示10封信件。在畫面的右下方有個女孩模樣的地方是MONACO小妹妹的WINDOW，她會在旁給予玩者一些指引。還有在收到信件的時候，她會做出活潑可愛的動作呢。

開始約會

本遊戲的故事背景就是日本一小市鎮涉矢，雖然地方小但交通方便，有山手線火車可以直達。如發出e-mail後女孩有回覆的話，便可約會女孩到街上遊逛。在市鎮內有許多商店，例如化妝品店、涉矢公園、時裝店及百貨公司等，每一處地方都有一位美少女在那裏工作。在地圖畫面上，移動一回即代表經過一個小時。在移動前可能還會有些小事件發生，讓你驚喜一番。

然後呢......



這裡要說的正是本遊戲最主要的精髓內容！與女孩約好會面地點之後，基本上到哪裡均可，不過當然最重要的是女孩是否喜歡該場所。如果玩者能逗得女孩歡喜的話，便有機會到她家中，或到自己家中......若然玩者自問是情場殺手的話，還可以玩「一腳踏兩船」的啊！只要你掌握得好，同一時間與兩個女孩約會也可以啊！

ELYSION エリュシオン 永遠のサンクチュアリ

Text by 痴心

發行商：	テリオス
發售日：	2000年8月10日
遊戲類型：	AVG／十八禁
系統需求：	JWIN95/98/2000

在意大利的晴空下開展了序幕



本遊戲《Elysion》的故事背景發生在南歐洲國家意大利上面，女主角Mirei因為父親的事業失敗而找工作去。她的朋友Jane也成為了黑手黨的人質，除此之外他們還明目張膽暗殺政府要員。在今次的介紹當中會為大家講解一下本遊戲的內容，讓讀者先睹為快。遊戲內的DEMO MOVIE製作認真，其中主角Mirei的悲痛、興奮等表情場面都一一展現於玩家眼前。

休息時間......

經過一輪艱辛的後就是休息時間，女孩們都想趁此時找些東西打發時間。在這時候男主角跟女孩們有很多共同相處的時候，當中可能會有許多意想不到的事發生，此際會有機會出現特殊場境。開發者製作的超秀麗畫面，就在此處供各玩家逐一鑑賞。

意大利的美少女們

這個遊戲作品有著明快的節奏，當玩者一踏進屋內便會即時進入談話畫面。之後玩者便可與女孩談天，互訴心聲。遊戲中的角色及事件包羅萬有，玩者一定大飽眼福。男主角與女孩見面的時候，很多時都會看到她們正在幫助打掃，她們工作中的樣子挺是可愛的啊！在某些時候女孩會參加派對場合，她們跳舞中的場景都非常精細，顯出開發者的心思。女孩子們穿起高貴晚裝，踏著迷人的舞步，真叫人眼前一亮。還有男主角葛城戴上眼鏡後的容貌，與女孩子們一同在派對上的華麗舞姿，都是十分精彩。



TEXT BY 香港綜合〈射擊〉遊戲協會
關國良(KKL)&何寶珠(HBC)



生產商：VISCO
推出日：已推出

STG入門GAME，子彈地獄中的曙光

射擊GAME難玩一向眾所周知，雖然STG的質素不斷提，但難度有下降的跡象，正當各GAME迷對STG開始絕望及已患上了子彈恐懼症之際，便出現了一道曙光——「婆沙羅」。今次VISCO的「婆沙羅」，係以日本德村幕府時代為背景的人物射擊GAME，途中仲加插了不少人物對話，玩時增加左投入感和日本feel添！雖然這間VISCO唔算出名，但因為有「儲氣攻擊消彈」的元素，令難度大減。對於STG初哥或怕子彈的玩者，它是隻值得一玩的GAME。





基本運作及操作

有SHOOT，BOMB和儲氣三種攻擊。SHOOT分集束型及擴散型，當中每個角色還有自己不同的SUBWEAPONS，而它的重要性更是不容忽視的。BOMB方面三個人物都是一樣發出色藍色光。雖然威力不大，但優點在於有即時防彈及可以移位，避免放完BOMB時仍在子彈堆中。





至於儲氣攻擊是最重要的一環，只要用儲氣攻擊的話，攻擊範圍內除了LASER外，所有子彈均可消去被消去的子彈還有分加的，而且威力比SHOOT更強但儲氣屬於短距離是唯一的缺點。另外，當用儲氣攻擊在同一時間內消滅超過一斬再乘分數。

有三個角色供大家選擇，揀角色時仲用紅方格顯示捏中彈位置，能力指標及攻模式，相當周到。＊ITEM方面，紅結晶是用來加上方的紅色能源BAR，當食滿至出現「VASARA」時，便可使用超級儲氣攻擊，除了無敵及時間加長三倍外攻擊範圍更擴大至３分２版面。而金磚只分五百及三千。全長總共６版，沒有第二循環。

人物介紹

進賀孫市



主要;武器係扇，SHOOT是擴散型，儲氣是圍繞自己的火圈。她速度，高但攻擊力弱，最大優點係儲氣攻擊可３６０。防彈，玩分人仕更可利用她的火圈在同一時間內消滅多個敵人以獲最新數得分。所以她絕對係最好兼易用，初心者的高手們首選。



島左近



主武器係槍，SHOOT是集束型，速度慢，最大優點係可貫穿敵人的長槍及強大？反擊力，幸好今次冇乜快彈，所以慢的缺點未有太大影響，而POWER方面彌補速度上的不足，屬高手適用類型。



真田幸村

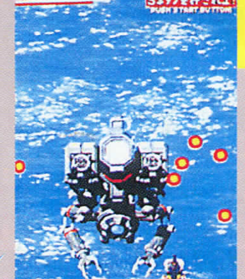


主武器係劍，SHOOT是集束型，速度及攻擊力十分平均，最大優點係具有追蹤能力，飛標可以更尋專注也攻擊一個目標，毋須理會能力弱的敵人，初學者適用。





遊戲特色



「婆沙羅」最大特色就係「易玩」，除了自己的儲氣消彈元素外，也加入彩京系列的金方法〈待金磚閃至最光一刻來，食可得最高分〉，雷電系列的擦擦彈取分法〈當子彈過機身便有分加〉以及同一時間消滅敵人的斬數得分。正所謂有好必有壞，就係因為它有消彈元素，而且儲氣速度快，狂用的話幾乎無敵。因此。高手們會覺得比較簡單沉悶，但對於想在飛機界發展的初哥來說，婆沙羅絕對係唔錯的STG入門GAME。



CAPCOM Xpress vol.26 九月遊戲大攻勢！！

DINO CRISIS 2

機種：　PlayStation
發售日：　9月13日



今作的遊戲主題由原本的「恐怖感」變成「爽快感」，當然是把面前的強勁敵人一下子打倒，你說爽快不爽快？所以為了達成這個目標，遊戲會加入大量的強力武器，而且加上新系統「COMBO SYSTEM」，將會令遊戲更為有趣。今次的舞台將會於一個像白堊紀的地方裡，當中除了有白堊紀時代擁有的景色外，還有一些現代化的設施。最重要的是，今作的登場恐龍種類達10以上，無論你是否會過前作，都不能錯過！

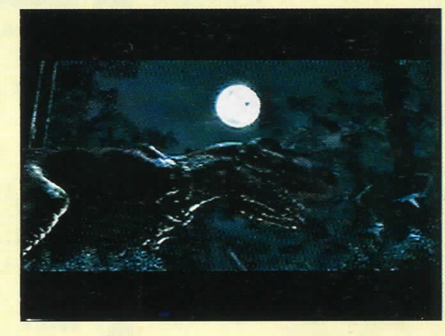


DINO CRISIS

機種：　Dreamcast
發售日：　9月6日



若是沒有玩過《DINO CRISIS》的玩家，或是覺得自己需要練習一下的玩家，這隻DC版的《DINO CRISIS》就絕對適合你的口味，今次的DC版本可謂將PS版完全移植，當然畫面方面會比起PS版本強化了。

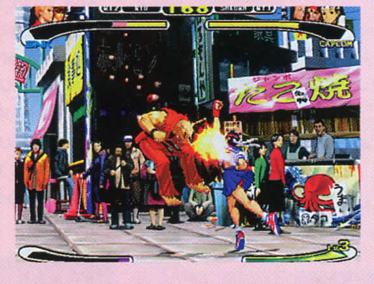


CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

機種：　Dreamcast
發售日：　9月6日



《CAPCOM VS SNK》這場幻之對決終於在9月6日展開，遊戲共有兩種模式選擇，讓各位玩家容易適應，這兩個模式為「CAPCOM GROOVE」和「SNK GROOVE」，「Capcom Groove」是以《Street Fighter Zero》系列的Super Combo LV.為基本，而「SNK Groove」則以「儲氣」為基本，就算是Capcom 角色使用在SNK Groove都沒有問題。還有遊戲設有「編輯功能」，讓玩者製造出屬於自己的角色，同時亦可以利用NGP的《最強Fighters》中的Point，來呼出隱藏角色，若將之儲存在VMS內，亦可利用VMS將隱藏角色帶到街機上。



SILPHEED

機種：　PlayStation 2
發售日：　9月21日



3D SHOOTING GAME名作《SILPHEED》的最新作終於重現眼前，今次更用擁有強大機能的PS 2來表現，壯大的故事；迫力的遊戲畫面；再加上超美麗的CG MOVIE，喜愛射擊遊戲的你絕不能錯過！



讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

（註：圖為開發中的畫面）

Game Players 遊戲誌 連環大抽獎得獎名單

改革號

頭獎（1名）

李少薇 Z407XXX(3)

二獎（3名）——Play Station 2一部

得獎者	編號
WANG TAT SUN	Z473XXX(9)
LAM CHI KIT	K256XXX(A)
曾永儀	P387XXX(3)

三獎（3名）——Dreamcast一部

得獎者	編號
LAI DIK HO	Z068XXX(4)
莊子寧	Z318XXX(5)
馮家樂	Z763XXX(8)

四獎（5名）——踏板車一部

得獎者	編號
HO WAI CHI	Z185XXX(5)
LAU CHUN YU	K937XXX(3)
LAW MAN KIT	Z461XXX(9)
SONY YEUNG	Z446XXX(7)
陳文聰	D791XXX(1)

五獎（10名）——世嘉電子狗一隻

得獎者	編號
ALEX YU	G556XXX(4)
CHAN WAI KIT	K596XXX(9)
CHAN PUI MAN	Z549XXX(9)
CHEUNG WAI KIN	P665XXX(2)
Fung Tin Yau	K437xxx(3)
PETER CHEUNG TZE WAI	D363XXX(5)
謝振宇	Z325XXX(6)
潘偉倫	Z252XXX(1)
陸家祺	K911XXX(5)
鄭家偉	Z566XXX(9)

六獎（10名）——彩色GAME BOY一部

得獎者	編號
LEUNG CHU YIN	Z297XXX(6)
NG KA WAI	K273XXX(1)
WONG KA MAN	P812XXX(3)
李巧文	Z711XXX(9)
呂德榮	K309XXX(5)
黃志強	Z247XXX(4)
陳志強	K248XXX(1)
黃耀邦	Z326XXX(A)
鄭文光	D703XXX(Z)
郭文輝	D766XXX(3)

七獎（10名）——WONDERSWAN一部

得獎者	編號
KIM LEUNG	K442XXX(0)
LAU CHIT	P052XXX(0)
LAM KWOK HO	Z532XXX(1)
LO HOI YAN	K152XXX(A)
SO TAT HONG	P786XXX(4)
何孟嘉	Z326XXX(9)
黎頌茵	V526XXX(9)
黃穎亨	Z647XXX(8)
陳漢欣	Z136XXX(8)
胡家偉	K233XXX(1)

特別獎PS篇（20名）——日本原裝遊戲一隻

得獎者	編號
CHOI KOWK WAI	G441XXX(1)
LEE KA CHUN	Z989XXX(1)
HO KWOK KIN	D873XXX(0)
NG KA KIN	Z354XXX(5)
SETO MAN KIT	P273XXX(0)
WONG HIU NAM	Z626XXX(7)
WU CHI LEUNG	G327XXX(3)
尹祖欣	Z171XXX(1)
林家傑	Z726XXX(1)
陳征	P954XXX(2)
陳敬華	P636XXX(8)
陳鏡波	K921XXX(7)
梁永清	V051XXX(A)
李麗霞	K433XXX(3)
翁鴻偉	Z543XXX(1)
雷家俊	Z792XXX(7)
魏迪文	V029XXX(0)
歐陽銘	K231XXX(1)
蕭益昌	P124XXX(5)
戴可文	Z487XXX(1)

特別獎DC篇（20名）——日本原裝遊戲一隻

得獎者	編號
CHUI YUI CHUEN	G703XXX(A)
PANG KA HO	K357XXX(9)
ANDY CHIM	Z273XXX(7)
丁裕基	Z229XXX(3)
方仲為	K675XXX(1)
余開輝	Z046XXX(6)
吳永豪	Z421XXX(9)
曾竹君	P358XXX(A)
李明宏	G121XXX(0)
林智勇	Z201XXX(2)
陳柏雄	P751XXX(1)
陳重偉	V374XXX(3)
葉雅詩	K268XXX(5)
胡文傑	Z652XXX(1)
胡兆祖	Z297XXX(7)
梁殷而	K821XXX(5)
梁詩文	P478XXX(3)
黃明輝	Z175116(7)
蔡景輝	Z109XXX(7)
謝錦威	V281XXX(0)

特別獎PS2篇（20名）——日本原裝遊戲一隻

得獎者	編號
DAVID LEE	P923XXX(0)
CHENG WING HEI	Z733XXX(6)
CHOU KIT	Z018XXX(8)
DOMIBIC CHEUNG	K064XXX(4)
HO SHING HONG	P351XXX(6)
LEUNG CHUN YIP	C631XXX(1)
WANG WING CHIM	Z642XXX(6)
YU SHEUNG CHING	Z080XXX(1)
左夏子	V108XXX(4)
王志聰	K436XXX(0)
莫嘉惠	V942XXX(A)
業偉彬	K192XXX(3)
蔡浩峰	Z754XXX(1)
黎嘉欣	P256XXX(2)
朱建達	Z605XXX(2)
周建忠	V063XXX(7)
戴國文	Z017XXX(?)
羅可怡	K744XXX(2)
劉家偉	G912XXX(3)
林浩然	K182XXX(1)

安慰獎（50名）——精美遊戲海報一張

CHEUNG WAI SAN	李達輝
CHEUNG WAI LING	吳銀培
CHU KWON WING	易保雄
JIM KA YIN	李健康
JESSIE LAM	曾漢源
LAM KING SZE	梁志輝
LAM CHIN CHOI	陳慶龍
LAM KOON SHUNG	陳文鏢
LEUNG HO TUNG	陳智傑
LEUNG CHUN WING	陳兆鑫
LI KIT NGAN	陳光飛
LO HON WAI	黃偉文
HO CHIN PANG	黃志基
HO WING HEI	黃穎康
MOK HOI FUNG	黃顯耀
PANG CHI WING	黃敦暘
SIN YIU CHEUNG	關耀雄
SIN WING KEUNG	張振賢
SIM KWUN WAI	張志豪
SUNG TSZ MING	陸裕升
TANG CHI KIT	翁益亮
WONG WAI KWONG	鄧德業
YAN WAI KEUNG	鄧國基
YU YAN MO	游盛東
尹活衡	謝進豪

註：各得獎者將會有另函通知。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

8月

24日	■悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000	EPOCH社	5800日圓	SPT
	Superlite 1500 Seiries設計衛門Kids!	SUCCESS	1500日圓	ETC
	THE占卜3～每日之方位占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	THE占卜4～餓熊之開運KABBALAH占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03姓名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series BURN OUT	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 1 ~防波堤釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 2 ~港口釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 3 ~投下釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	PRINCESS MAKER GO!GO! PRINCESS(廉價版)	J・WING	2800日圓(預定)	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.36戀愛模擬～夏色Celebration～	D3 Publisher	1500日圓	SLG
	WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000～U-23獎牌之挑戰	KONAMI	OPEN價格	SPT
26日	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG



終於！(←強調)終於《DQ VII》也能夠如期推出了！作為PS主機最後一套超大作，《DQ VII》的歷史意義不只是名作的正當續篇那麼簡單。它的成功，可以令PS在遊戲機史上劃上一個完整的句號。不過話說回來，今集《DQ VII》製作了四年，下一集《DQ》不知又會在何時推出呢？

31日	■在哪亘也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
	■HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	MARU安SERIES 6 MYSTIC DRAGOON	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES NOeL 3~Mission On The Line~	HAMSTAR	2500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SEPTENTRION ~out of blue~	HAMSTAR	1500日圓	ACT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BOUNTY SWORD FIRST	HAMSTAR	1500日圓	RPG
	PACHISLOT帝王～山佐REMIX～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	趴地之時～趴地熊之日常	BANDAI	3800日圓	AVG

9月

7日	LIBEROGRANDE 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓(預定)	SLG
	beatmania APPEND GOTTAMIX2～Going Global～	KONAMI	OPEN價格	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	2800日圓	RPG
	VALUE 1500騎士道	SUNSOFT	1500日圓	ACT
	BEST版White Diamond	ESCOT	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY OLYMPIA・高砂VIRTUA PACHISLOT III	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY OLYMPIA・山佐VIRTUA PACHISLOT II～實戰美少女攻略法～	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY HEROINE DREAM II	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
13日	DINO CRISIS 2	CAPCOM	5800日圓	AVG
14日	■～災難家族～土坪小姐	UNIVERSE開發	4800日圓	TAB
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	OHASTA DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	OPEN價格	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.37 THE ILLUST PUZZLE&SLIDE PUZZLE	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.38 THE REAL RACING TOYOTA	D3 PUBLISHING	1500日圓	RAC
	必殺PACHISLOT STATION SP2	SUNSOFT	2800日圓	SLG
21日	MAX SURFING 2nd	KKS	5800日圓	SPT
	七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	乘鏟泥車吧！	TAITO	5800日圓	SLG
	幻想水滸外傳VOL.1 HALMONIA之劍士	KONAMI	OPEN價格	AVG
	CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	PUZ
	POP且CUTE的心理測驗alabama	D3 PUBLISHING	1500日圓	ETC
	LOVE HINA～愛是在說話之中～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CARNIVAL!	BANDAI	3800日圓	ACT
	KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CARNIVAL! CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ACT
	KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES MAGICAL MUSIC英語ONE・TWO・THREE	BANDAI	3800日圓	ETC
	THE心理GAME 8	VISIT	1500日圓	ETC
28日	■龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	夢之翼	KID	6800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series STRIKERS 1945 II	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series吉本麻雀俱樂部DELUX	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園蛋組2～去大會吧！～	AFECT	3800日圓	TAB
	宇宙戰艦大和號 英雄之軌跡(暫稱)	BANDAI	2800日圓	ETC
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION EHRGEIZ	SQUARE	3800日圓	FIG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION聖劍傳說LEGEND OF MANA	SQUARE	3800日圓	ARPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION FRONT MISSION 3	SQUARE	3800日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	Major Wave 1500 Series FORMATION SOCCER '98	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	Major Wave 1500 Series JIPANGU島 命運是由骰子決定？	HUMSTAR	1500日圓	TAB
	Major Wave 1500 Series CROSS探偵物語1～前編～	WORKJAM	1500日圓	AVG
	Major Wave 1500 Series CROSS探偵物語1～後編～	WORKJAM	1500日圓	AVG
下旬	■靈刻～池田貴族心靈研究所～	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~	KONAMI	OPEN價格	AVG
	JELLY FISH	VISIT	4800日圓	SLG
9月	■幪面超人V3	BANDAI	5800日圓	FIG
	■VIRTUA PACHISLOT VII	MAP JAPAN	4800日圓	SLG
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	沈默的艦隊	講談社	5800日圓(預定)	SRPG
	COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	party & party	HORI	3980日圓	ETC
	GUN BULLET・MARCH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	BEALUFARES(暫譯)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	DX MONOPOL	TAKARA	5800日圓(預定)	TAB
	Palor!PRO COLLECTION	日本TELENET	3800日圓	SLG
	PACHINKO&PACHISLOT Palor!PRO	日本TELENET	5200日圓	SLG
	SPIKE LIBRARY #003全日本職業摔角～王者之魂～	SPIKE	2800日圓	SPT

10月

5日	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	ARTDINK BEST CHOICE KOWLOON'S GATE～九龍風水傳～	ARTDINK	3800日圓	AVG
	ASCII・CAUSAL COLLECTION END SECTOR	ASCII	2000日圓	RPG
	ASCII・CAUSAL COLLECTION柿木將棋 II	ASCII	2000日圓	TAB
	ASCII・CAUSAL COLLECTION SILVER事件	ASCII	2000日圓	AVG
	ASCII・CAUSAL COLLECTION虹色TWINKLE	ASCII	2000日圓	PUZ
	ASCII・CAUSAL COLLECTION PIKINYA！EX	ASCII	2000日圓	PUZ
	ASCII・CAUSAL COLLECTION麻雀巖流島	ASCII	2000日圓	TAB
	ASCII・CAUSAL COLLECTION悠久之EDEN	ASCII	2000日圓	RPG
	ASCII・CAUSAL COLLECTION UFO～A Day in The Life～	ASCII	2000日圓	ETC
	山佐Digi GUIDE UNIVERSAL R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	山佐Digi GUIDE HYPER RUSH	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
12日	ARTDINK BEST CHOICE Neo ATLUS II	ARTDINK	2800日圓	SLG
15日	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓	SLG
19日	OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	GUN HOBRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	★BRAVE SWORD	SAMMY	5800日圓(預定)	不詳
26日	■SuperLite 1500 Series QUICKS 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series CRAZY BALLON 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series SPACE CHASER 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■北斗之拳(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
下旬	FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	4800日圓(預定)	SLG
	LITTLE PRINCESS+1(暫稱)	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
10月	■高2→將軍	ASK	4800日圓(預定)	AVG
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	DIORAMS	PONOS	5800日圓(預定)	TAB
	甲腳機甲師團	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)(限定版)	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	SLG
	WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	嗶嗶TRUMP大戰	HORI	6500日圓	TAB
	忍之六	ASTIC TO ONE	4800日圓	TAB
	創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	PACHISLOT帝王7	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG

11月以後

11月30日	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
11月上旬	TALL TWINS TOWER	TECHNO SOLEIL	3800日圓	PUZ
11月	■BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	6800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	價格未定	RAC
	Eithea	ATLUS	6800日圓(預定)	RPG
	天空之RESTAURANT	MEDIA FACTORY	5800日圓	TAB
12月7日	RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
12月	■逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG

2000年發售

2000年秋	■FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	■FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
	X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	BLADE ARTS/黃昏之都LULUIE	ENIX	價格未定	AVG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	KERO KERO KING	MEDIA FACTORY	價格未定	SPT
2000年冬	THE・音樂指揮家 APPEND DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	價格未定	ETC
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	★AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG



有沒有想過自己擁有一個水族館？這遊戲可以令大家的夢想成真。玩者最初只是擁有一間小型而且只有淡水魚展出的水族館，但在收入增加之後，玩者可以添購新的水箱，和派人去搜索稀有的魚類。最後甚至是訓練海豚和殺人鯨也可以！在心情不佳時，玩者還可以慢慢欣賞自己的收藏品解悶。

2000年	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG

遊戲發售時間表

	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	★WIZARDARY EMPIRE～古之王女～	STARFISH	5800日圓	RPG

2001年發售

1月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
3月	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
2001年	■元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series風水	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series麻雀 III	SUCCESS	1500日圓	TAB

發售日未定

Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
pop'n music 4	KONAMI	價格未定	SLG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ROCKMAN X5	CAPCOM	價格未定	ACT
不思議刑事	CAPCOM	價格未定	AVG
歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT

PlayStation 2

8月

24日	THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG



最近真的有許多以機械人為題材的遊戲推出，單是PS2就已經有《ARMORED CORE 2》、《GUNGRIFFON BLAZE》和這套《THE MECHSMITH》。《MECHSMITH》的背景和《AC2》相似，也是可以自己設計、組合獨創的機械人，但它卻是以經營者的角度去進行遊戲，因此適合一些比較喜歡用腦多過用手的玩者。

31日	■Pro麻雀 極 NEXT	ATHENA	4800日圓(預定)	TAB
	三國誌VII	KOEI	8800日圓	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT

9月

7日	劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
14日	WILD WILD RACING	IMAGINEER	6800日圓	RAC
	G-SAVIOUR	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	ACT
21日	■SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	6800日圓	STG
	GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	TAB
	KEYBOARD MANIA	KONAMI	OPEN價格	SLG
	RING OF RED	KONAMI	OPEN價格	SLG
28日	■SUPER PUZZLE BUBBLE	TAITO	5800日圓	PUZ
	GRIPER刃牙BAKI最強列傳(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
下旬	MAGICAL SPORT 2000 GOGOGOLF	魔法	2800日圓	SPT
9月	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓	TAB
	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB

10月

10月12日	■MotoGP	NAMCO	6800日圓	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	5800日圓	TAB
10月下旬	EXTREME RACING SSX	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT

11月以後

2日	■AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓(預定)	PUZ
11月	■東大將棋 四間飛車道場	每日Communication	價格未定	TAB
	SUNRISE英雄譚R(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG

	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG
12月	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG

2000年發售

秋	■DANCE SUMMIT 2001 BUST A MOVE	ENIX	5800日圓	ACT
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
	WINNING POST 4 MAXIMUM	KOEI	6800日圓	SLG
	G1 JOCKEY 2	KOEI	6800日圓	SLG
	★實況G1 STABLE	KONAMI	價值未定	不詳
冬	GUITAR MAN	KOEI	價格未定	SLG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	RAC
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MAGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	1/4	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓(預定)	SLG
	★7(SEVEN)～MORMOSS之騎兵隊～	NAMCO	價格未定	RPG
2000年	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ

2001年發售

2001年春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
2001年	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
SIDEWINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
決戰2(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
決戰3(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
Shadow of Memories(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
beatmania 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
最強東大將棋3(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT

Dreamcast



8月

24日	RUNE JADE	HUDSON	5800日圓	RPG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
31日	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	音聲認識麻雀JAMAN	VISIT	4800日圓	TAB

9月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
6日	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	CAPCOM	5800日圓	FIG
	DINO CRISIS	CAPCOM	5800日圓	AVG
14日	Kanon	NEC Interchannel	6800日圓	AVG
21日	■deSPIRIA	ATLUS	6800日圓	RPG
	■熱門(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	5800日圓	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～初回限定版	SEGA	7800日圓	AVG
28日	■再創造職業棒球會！	SEGA	5800日圓	SLG
	NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	5800日圓	ARPG
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING	SEGA	5800日圓	TAB
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	TAB
	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC
	DEAD OR ALIVE 2	TECMO	6800日圓(預定)	FIG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	實戰PACHISLOT必勝法！令VPACHI	MAXBAT	4800日圓	SLG
9月	NEPPACHI III@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG

10月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5日	■ETERNAL ARCADIA	SEGA	6800日圓	RPG
	■ETERNAL ARCADIA LIMITED BOX	SEGA	9800日圓	RPG
19日	★SEGA MARINE FISHING	SEGA	5800日圓	SPT



在街機大受歡迎的體感釣魚遊戲《SEGA MARINE FISHING》將會火速在DC上登場！它除了將街機模式完全移植外，還新增了幾個有趣的模式，包括用在海中釣出來的ITEM來設計自己的水族館之「水族館模式」，比賽魚獲的總重量之MINI GAME，和將自己的信放進空瓶內，利用網路將它送出「大海」讓其他玩者有機會釣起你的信等等。

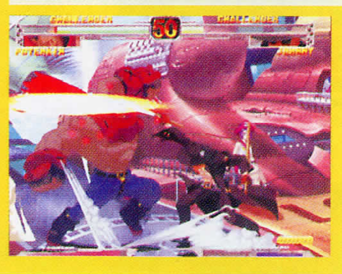
日期	遊戲	廠商	價格	類型
26日	■NEO GOLDEN LOGRES	SUCCESS	3800日圓	ETC
10月	SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG

11月以後

日期	遊戲	廠商	價格	類型
11月	JET COASTER DREAM 2(暫稱)	貧乏SOFT	5800日圓	SLG
	TRICORAL CRISIS	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
12月	■NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	探偵紳士DASH！	ABEI	價格未定	AVG

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	NET de TENNIS(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	1980日圓1	SPT
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	ECCO THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	STG
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	HAPPY★LESSON FIRST LESSON	DATAM POLYSTAR	4800日圓(預定)	AVG
	POWER SMASH	SEGA	價格未定	SPT
冬	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	FANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	MAGIC the GATHERING	SEGA	價格未定	TAB
	★GUILTY GEAR X	SAMMY	價格未定	FIG



最強的NAOMI 2D格鬥遊戲《GUILTY GEAR X》終於宣佈移植DC了！雖然在香港大家都專注於玩《拳王2000》，但其實《GGX》的系統設計得非常不錯，可說是集百家之大成。例如BLOCKING、GUARD CANCEL、CHAIN COMBO、空中COMBO等，絕對值得期待！

日期	遊戲	廠商	價格	類型
今冬	ELDORADO GATE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE 3	CAPCOM	價格未定	RPG

2001年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	ELDORADO GATE 4	CAPCOM	價格未定	RPG
	MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
2001年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
■Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
JOJO奇妙之冒險(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
STREET FIGHTER II X(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
ALU · GU · LATE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	SRPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO(暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
pop'n muisc 4(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
18WHEELER(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
HUNDRED SWORDS	SEGA	價格未定	RPG
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
★type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
★FLAG LANCE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	不詳

NINTENDO 64

9月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
15日	WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	8800日圓	SPT
27日	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG

11月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
27日	■VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
	現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

12月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	POKEMON STADIUM金銀	任天堂	價格未定	ETC

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	SUPER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	PERFECT DARK	任天堂	6800日圓(預定)	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
ROCKMAN DASH	CAPCOM	價格未定	ARPG
ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	價格未定	STG
CUSTOM ROBOT V2	任天堂	價格未定	ACT
罪與罰～地球之繼承者～	任天堂	價格未定	STG
動物之森(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
動物番長	任天堂	價格未定	ACT
PANJO和KAZUI之大冒險2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
MARIO PARTY 3	任天堂	價格未定	ACT
MICKEY'S SPEEDWAY USA(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
★Dance Dance Revolution Disney Character(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG

NINTENDO 64 DD

8月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
下旬	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

遊戲發售時間表

NEO-GEO POCKET

9月

14日	BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	3800日圓	SPT

10月

26日	NIGERONPA(暫稱)	電腦映像製作所	3800日圓	RPG
2000年秋	■INFINITY cure(暫稱)	KID	價格未定	不詳

發售日未定

	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC

NEO-GEO

發售日未定

	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	價格未定	FIG

GAMEBOY

8月

23日	滾動之卡比	任天堂	4500日圓	ACT
下旬	ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	價格未定	ACT

9月

7日	Pop'n Music GB Animation Melody	KONAMI	4500日圓	SLG
8日	蒼鼠太郎 朋友大作戰	任天堂	3800日圓	ETC
21日	用POKEMON來玩PANEPON	任天堂	3800日圓	PUZ
22日	POCKET PUYOPUYO~N	COMPILE	3980日圓	PUZ
	我的營地	NAZAT	3980日圓	SLG
28日	beatmania GB GOTCHA MIX 2(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
29日	■剛太之輕鬆大冒險	RAY UP	3980日圓	AVG
	牧場物語GB3 BOY MEETS GIRL	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SLG
	所羅門	TECMO	4300日圓	ACT
	用PUZZLE來決勝負！	NAXAT	3800日圓	PUZ
	SPACE INVADER X	TAITO	3980日圓	STG
9月	新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)	KING RECORD	3980日圓	TAB
	BILLIARD CLUB	ASTRON	4500日圓	SPT
	GO!GO!順風車 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	蒼鼠俱樂部	JORDAN	3980日圓	ETC

10月

6日	■SUPER DOLL理佳 換衣大作戰	VIAL ONE	4300日圓(預定)	不詳
	■飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
19日	★CYBORG KURO 2~WHITE WOOD之逆襲~(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
中旬	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
下旬	CHINESE MONSTER(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
10月	JET DE GO！	ASTRON	4500日圓	SLG
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	血與汗與淚之高校棒球	J WING	4500日圓	SPT
	GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC
	大刀GB(暫稱)	KEMCO	4200日圓	ACT

11月

中旬	去吧！麵包超人~五座塔之王~(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT
11月	仙界異聞錄 準堤大戰~TV ANIMATION仙界傳封神演義~	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	CROSS HUNTER~AXE HUNTER VERSION~	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER~TREASURE HUNTER VERSION~	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER~MONSTER HUNTER VERSION~	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	TALES OF FANTASIA	NAMCO	價格未定	RPG
	PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	價格未定	PUZ
	六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	不詳	
	BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	4500日圓	RPG

12月

1日	■GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	RPG
	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	叮噹之STUDY BOY學習漢字GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	叮噹之STUDY BOY九九GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
12月	■SILVERIA FAMILY 2	EPOCH社	價格未定	AVG
	■蒼鼠俱樂部2	JORDAN	價格未定	SLG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ~大地之章~(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	★GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓	RPG
	★桃太郎傳說1→2	HUDSON	價格未定	RPG

2000年

夏	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
秋	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY初回限定SPECIAL PACK(暫稱)	ASCII	14800日圓	RPG
	細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010~多重合體RPG~	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
2000年	■POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實~智慧之章~	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

今冬

	■DOKIDOKI傳說 魔法陣咕嚕咕嚕	ENIX	4900日圓(預定)	不詳

發售日未定

	■忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	■在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	GIMMICK LAND	ALPHA STAR SOFT	價格未定	ACT
	說話BATTLE	ALPHA STAR SOFT	價格未定	ETC
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	POCKET KING	NAMCO	價格未定	SLG
	怪人ZONA	任天堂	價格未定	ETC
	TENNIS GB COLOR(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	傳說之STAFEE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DONKEY KONG 2001	任天堂	價格未定	ACT
	★歡迎來到Pia Carrot！2.2	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	★AIR FORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	★Dance Dance Revolution GB 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	★pop'n Music GB Disney tunes(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	★MINI GAME推出了(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	★~進攻COM DUNGEON~DORURURUAGA	NAMCO	價格未定	ARPG

GAME BOY ADVANCE

發售日未定

	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC



雖然大家都知道它性能強勁，但GAME BOY ADVANCE實際的遊戲畫面在上個星期才正式公佈。而當中最受注目的，自然是GBA版的《MARIO CART》了。論畫面質素，它絕對可以和SFC媲美，16：9的畫面也增加了遊戲的細緻程度，看起來更加舒服。

	★POCKET GT ADVANCE(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
	★ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
	★KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE(暫稱)	KOANMI	價格未定	RAC
	★GOLF MASTER AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★SILENT HILL AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	★桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG

Wonder Swan

8月

31日	FIRE PRO WRESTLING for Wonder Swan	加賀TECH	3980日圓	SPT

9月

14日	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
21日	勞動CHOCOBO	SQUARE	4200日圓	RPG

12月

	SOROBAN	naxat	3800日圓	不詳

2000年發售

夏	東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
2000年	FLASH~戀人君~	光文社	4200日圓	AVG
	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

2001年春	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG

發售日未定

	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB


互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
好嘢一部，DVD可以玩MD GAME
環節一個，高手講解阿媽戈易
訪問一個，再次同你搗亂會展
48
好嘢一部，DVD可以玩MD GAME
環節一個，高手講解阿媽戈易
訪問一個，再次同你搗亂會展
互動遊戲誌第48集
8月18日於互動電視上映
互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com
互動遊戲誌
逢隔周五於互動電視上映

Game Players誠意為DC用家獻上：

DC遊戲攻略全集

首都高2 ◆ RENT'A HERO ◆ 櫻大戰 ◆ 莎木 ◆ BIO HAZARD: Code:Veronica ◆ D之食卓2 ◆ MARVEL VS CAPCOM 2 ◆ SEGA GT ◆ CRAZY TAXI ◆ VIRTUA STRIKER 2 ver 2000.1

140頁名作攻略一網打盡！

絕對是DC用家必攜之參考書！

隨書收錄：
所有99年9月之後推出的DC遊戲秘技！
DC周邊事件簿
期待新作介紹



7月3日 ON SALE
定價港幣40元正